


SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY


新Game熱報 三國志Ⅳ

製作單位專訪 妖魔道製作單位專訪

國外報導 新加坡亞太航空展報導

百戰天龍 秘技天地 魔法世紀快速過關法，機甲大夢大秘技
模擬城市2000鈔票無限
永生不滅過關密碼…等多篇實用秘技

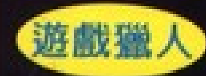
GAME林秘笈 極道梟雄新手上機篇

遊戲攻略 救世聖主(上)軒轅劍貳(下)
腦筋急轉彎(上)惡魔禁地(下)
多情藥師酷牛仔(上)叢林戰爭
西遊記外傳攻略補遺

遊戲獵人 真人快打．魔王迷宮
幻想空間6．魔法皇冠
鋼鐵勁旅等11款遊戲評析

玩家觀點 中式RPG的發展與形成

邁向寫GAME之路 談畫面處理(一)





遊戲解剖室 捲軸地圖研究

棒球教室

98精品店

DOS/V 最新遊戲介紹
眾神大地．RUSTY
東京24區．WINNING POST

七彩絢目的光碟世界
多媒體的範圍與實際應有的認知

硬體世界 概說音效卡與音源卡

遊戲終結者 絕地大反攻．三國誌Ⅲ
正宗16張台灣麻將
銀河飛將私掠者

第五屆
金磁片獎消息發佈
炎龍騎士團
爆笑漫畫登場

全省電腦經銷商．書局均售 NT$100 HK$40 S$13 RM$18

編輯室報告

由於 60 期雜誌延遲出刊，編輯室雖呼籲讀者採用“火速”將選票寄回，但仍有許多讀者來不及將手邊的選票及時寄回本社（建議讀者改採“光速”寄回?!）造成本期選票數量明顯下降，編輯室望穿秋水，至計票日止，僅收到 1886 張選票，編輯室仍維持原議凡未能趕上計票截止日之選票，將與 61 期湧入之選票一併統計。本次選票中，除部份無法明確判斷票投對象外（如書寫美少女、創世紀系列、魔法門…），更有多張投給當時仍未出片的倚天屠龍記，而造成98張廢票，實在可惜。排行榜内之數據絕不虛報做假，旨在忠實反應讀者心目中各遊戲的人氣熱度，實是社内一致的共識，更是讀者的願望，爲能忠實反映各遊戲的人氣値與感受讀者參與的熱忱，可觀的有效票數則是該專欄最基本的需求。軟體世界排行榜需要讀者的關心與參與，而您所投下的一票，更將是所有遊戲界朋友努力的動力與泉源，當您正盡情享受本刊内容的同時，別忘了編輯室正殷切地等著您寶貴的一票大駕光臨。

駐美作家 TODAY 克服層層困難，傳回了模擬與戰略玩家最感興趣的最新訊息，本期新 GAME 俱樂部（ P.28 ）分別介紹 MICROPROSE及 SPECTRUM HOLOBYTE 的新片鉅作，内容包含跨越時空背景的陸海空及星際戰具模擬之精品，該文資料、畫面之蒐集誠屬不易，而 TODAY 之用心更是令人感佩，編輯室藉篇幅一角再申感謝之意，該專欄將於往後各期陸續介紹國外各知名公司之新作，敬請期待。而今年三月於新加坡舉辦的亞太航空展則是另一項飛行模擬玩家矚目的焦點，1994 年新加坡亞太航空展隨行手札（ P.39 ）特以三頁篇幅塡補多數讀者無法同行的遺憾。

畫面的表現技巧在遊戲中往往傳達給玩家直接而立即的觀感，其擔負遊戲成敗的責任極其重大，舉凡畫質、速度、解析、捲動…在在都與製作遊戲的軟硬體有極密切之關連，本期邁向寫 GAME 之路（ P.158 ）及遊戲解剖室（ P.160 ）不約而同地提供這方面的主題，有心的讀者，千萬不要錯過。而日式遊戲所呈現的細膩畫面是衆所週知的事實，本期 98 精品店内（ P.166 ）的機動警察、龍騎士四代、鐵腕女郎、威力天使及 DOS/V 專欄中（ P.170 ）之東京 24 區、WINNING POST 、眾神大地及 Rusty 等日式遊戲必定又是讓玩家垂涎不巳的極品，而對於中式遊戲的看法，且翻閱本期玩家觀點（ P.156 ）。在其他重要篇幅中，本刊特地爲各讀者準備了創世紀Ⅷ－異教徒、三國志Ⅳ的相關報導及炎龍騎士團趣味漫畫，希望能獲讀者喜愛，而硬體世界（ P.177 ）概説音效卡與音源卡則介紹多款產品，期能提供多數讀者極需了解之資訊，這些資料全由特約作家苦心蒐集，特此感謝，本刊並無推薦任一產品之預設立場。另外，讀者關心的遊戲攻略、百戰天龍及 GAME 林秘笈也提供多篇實用篇幅，可別錯過了。

由智冠科技主辦的第五屆金磁片獎，相關訊息已於本期發佈（ P.199），報名表將於下期刊出，凡有意報名角逐的有志之士，敬請留意相關訊息。

SOFTWORLD Magazine

軟體世界雜誌社

Soft World Magazine Monthly

發行人兼社長／王俊雄
總　編　輯／李初陽
主　　編／李俊賢
編　　輯／陳禮英、史　量、蕭嘉慧
資料處理／曾玉梦
美術主編／郭美玲
美術編輯／
　葉秀娟、郭淑芬
駐美特派員／亞佛列德
編輯支援／
　王美玲、林淑敏、柯志祥
　劉　瑋、楊淳妃、李錦綿
美術支援／
　林俊宏、林慧玲、謝幸娟
　劉信良
特約作家／
　李莉莉、郭宗勳、朱學恒
　卓挺然、鍾凱文、徐國振
　劉興澤、葉明璋、劉昭毅
　李家治、羅國宏、傅鏡暉
　蘇經天、何　布、曾昭奇
　王彰懋、吳昱甫、劉建台
　呂維振、葉宗明、林政翰
　黃文龍、吳忠晉、侯育宏
　俞伯翰、黃啓禎、劉建良
　賴福鑫、林旭中、廖奇建
　朱傳純、吳文德、楊從優
　石志清、卜起經、陳志明
　黃振倫、潘昱宏、許雲翔
法律顧問／
　遠東法律事務所陳錦隆律師
社　　址／高雄市三民區民壯路63號
聯絡信箱／高雄郵政28-34號
服務電話／07-3841505
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
照相打字／
　點線面電腦照相排版公司
製版印刷／
　秋雨印刷股份有限公司
　台南市中華西路一段77號
高雄總公司／
　高雄市三民區民壯路61號
　☎(07)384-8088
台北分公司／
　台北市南港路二段99-10號1F
　☎(02)788-9188
台中分公司／
　台中市西屯區洛陽路148號
　☎(04)323-7754
香港分公司／
　香港九龍深水埗海壇街163號
　銀海大廈1F B.C室
　FAX：002-852-7280999
　☎002-852-7292781
馬來西亞分公司／
　13A,Jalan SS21/60 Damansara
　Utama, 47400 Petaling Jaya,
　Selangor, WEST Malaysia
　TEL：002-603-7175206
　FAX：002-603-7195711





第61期(四月號) 廣告索引

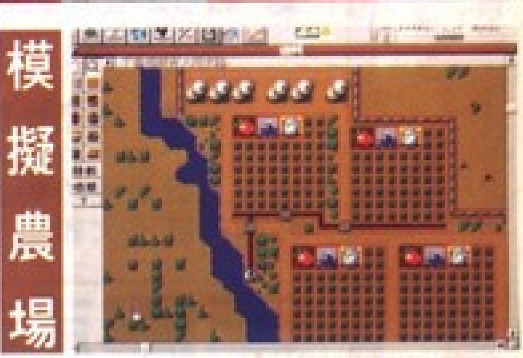


▶中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄
▶行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號
▶中華民國78年4月創刊每月8日出刊




創世紀Ⅷ


鹿鼎記


模擬農場


爆笑躲避球

終極傭兵



炎龍騎士團

讀·者·票·選



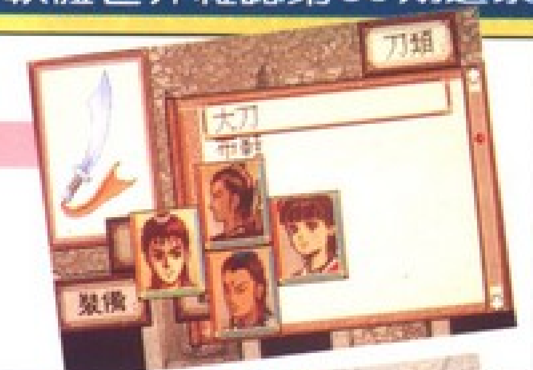
20 & Best 5

●廢票 98 票 ●統計日期 83 年 2 月 21 日～3 月 20 日
●總得票數 1886 票 ●資料來源：軟體世界雜誌第 60 期選票

1 軒轅劍貳 490

□大宇資訊 □ RPG □570 元 □ 83 年 2 月 6 日出版 □ 10 片裝 □上期排行：4

感謝！感謝！感謝賜票，各位眞是明智的抉擇，490 票得來不易，我最大的心願就是希望能刷新中華職棒當月 500 多票的記錄，永保榜首寶座，我就說嘛！球棒怎能擋得住我的寶劍，眞是愛說笑，咦！？我可愛的天使怎麼躲到那個毀容戰士後面？！要小心啊！！他可是…



2 毀滅戰士 211

□精訊 □動作 □540 元 □ 83 年 1 月 15 日出版 □5 片裝 □上期排行：7

HEY！MAN！YOU SHUT UP！天使要躲在我後面，干你啥事，敢叫我毀容戰士，寶劍擋得了球棒，擋得了我的磁能砲？！你才愛說笑！！就算兩把寶劍一起上，我也不放在眼裡，我這酷哥是從來不說笑的，嘿嘿…天使妹妹咱們有幸緊鄰而坐，晚上就讓我請你吃頓免費的人肉披薩當宵夜吧！！



3 天使帝國 181

□大宇資訊 □戰略 □480 元 □ 83 年 3 月 22 日出版 □9 片裝 □上期排行：1

天啊！這是什麼世界？！（編按：軟體世界）請我吃人肉披薩？！小女子我現在哪有那份心情呢？！你們最好給我閃一邊涼快去，我最痛恨舞槍弄劍的人了，比起以前打棒球的那個帥哥，你倆就既不文雅也不高尚，咦？！那個帥哥怎麼不見了？！



4 三國志III中文版 175

□第三波 □策略 □ 1800 元 □ 82 年 12 月 10 日出版 □4 片裝 □上期排行：2

我實在痛恨這種難分難解的三角關係，光我自己的三國習題，就已經讓我忙得不亦樂乎了，我決不會捲入這場三角關係中，不過，天使妹妹的快人快語令人佩服，想起那個毀容戰士佔了我的位子，還要請你吃人肉披薩就令人噁心，我專長策略，妳專長戰略，咱們可說是情投意合，志趣相同，不曉得妳晚上都做啥消遣?!嘿！別老看我隔壁那個只會蓋房子的新來的嘛…



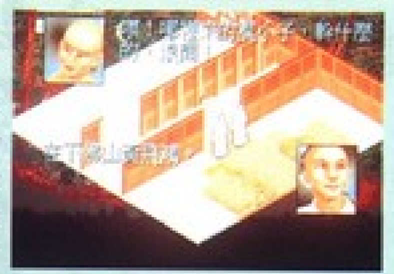
5 模擬城市 2000 110

□電腦休閒世界 □模擬 □600 元 □ 83 年 2 月 2 日出版 □3 片裝 □上期排行：13

說我只會蓋房子？！哼！我會蓋的可多著呢？！沒聽人說〝有土斯有財，無田不成富〞啊？！只要是有土地都有我發揮的餘地，說到專長，策略、戰略之外，我還能模擬呢！！如果天使妹妹要度假，我還可以介紹你到我老弟模擬農場那邊去享受種牛養水果的田園風光，還免會員卡哦！！



本月焦點



自58 期上榜以來，黃飛鴻一出片便一路竄升，後勢看俏，上期施展無影腿追趕，意圖敲開 BEST 5 大門，本期竟然讓所有讀者上自 BEST 5 下至Buffer Area 遍尋不著其落腳之處，黃飛鴻無影腿的功力眞是令人刮目瞠舌，來得急，去得快，連 Buffer 緩衝區也不稍作停留，黃飛鴻的去向成謎，耐人尋味，成爲本月出擊的焦點。是否也會和九五眞龍一樣，在下期又出現榜內呢？這就全賴讀者手中的選票啦!!

【黃飛鴻】

10 本月新秀



自出片以來，只在 59 期露臉一次（13 名）即告消失的九五眞龍，比起本期各項出人意表的現象，可就更玄了，也不知是施展了哪門子的奇門遁甲，本期竟然好端端地佔上第 10 名，硬是叫衆家遊戲赤目相看，不由得令人欽佩中國古代五術玄學的偉大，雖非本月新出遊戲，卻是排名最高的新進榜遊戲，特列爲本月新秀。

【奇門遁甲之九五眞龍】

綜觀本次票選結果，發現數項出人意表的現象；因票數銳減，原已退出榜外掛出免戰牌的笑傲江湖與失落的封印，無獨有偶地再度結伴光臨緩衝區，分佔 28 及 24 名，此現象是否與倚天屠龍記及軒轅劍貳所造成的熱度有連帶關係？則不得而知。而上期排名第 8 的黃飛鴻因下落不明，成爲本月焦點，九五眞龍則因新進榜名次而登上本月新秀。另外，上期同吊 Buffer 車尾的四款遊戲中，三國演義與射雕英雄傳雙雙掛出免戰牌，而戰神Ⅱ與大富翁Ⅱ終於如願地改吊 Top20 的車尾，這四款遊戲能否再進榜內或再佔上更好的席位，就看讀者您手中的一票了。另外， CD-ROM 版的決地大反攻，雖是身價不菲，本期仍然再次挺進，而竄升幅度最大要算是正宗台灣 16 張麻將與大富翁Ⅱ了，這些博奕類遊戲之人氣熱度也是本次票選的特色之一。另外，在 BEST 5 場地打了好一陣棒球的中華職棒，本期將場地改在場外舉行，而經理片據統計結果，目前只得 4 張選票，尚未能進場助陣，不禁令人懷疑中華職棒是否將改與由養父集團所支持仍保有熱度的美少女展開一場友誼賽，在 BEST 5 内上期各列當月新秀與焦點的兩款佳作持續熱度，分駐一、二名，使得天使帝國與三國志Ⅲ中文版雙雙飲恨，其中榜首的得票更爲第二名的一倍之多，而第一、二名的總票數幾乎與 Top20 榜内其餘遊戲的總得票數不相上下，人氣魅力可見一斑，而模擬城市 2000 中文版則帶著人氣與口碑，本期再竄升 8 名，進入 BEST 5 ，使得 RPG 、動作、戰略、策略及模擬在 BEST 5 榜内各領風騷，又 BEST 5 内之擬人化情節乃依票選名次虛構，非代表各出版公司心聲，特此聲明。本期公佈之統計結果仍爲當月數據，各遊戲之累計票數仍將持續統計，於爾後之黃金榮譽榜中公佈，敬請期待。

票選活動

顏奕仁・台北縣
羅富久・雲林縣
朱瑞淋・高雄市
鄭集元・台中市
林俊宏・台中縣
林家正・彰化市
翁正慶・台北縣
劉書訓・台北市
鍾竣昇・桃園縣
張祥麟・新竹縣

中獎名單

●以上十名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體任一套，得獎者請即刻與本社聯絡

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	售價	片數	得票數
6	3	中華職棒	軟體世界	運動	540	4	70
7	6	陸空戰將	軟體世界	模擬	580	10	56
8	5	魔法世紀	大宇資訊	戰略	450	6	39
9	12	美少女夢工廠中文版	精訊	模擬	490	7	36
10	一	奇門遁甲之九五眞龍	軟體世界	RPG	420	7	34
11	10	吞食天地Ⅱ	軟體世界	RPG	420	5	32
12	19	絕地大反攻	松崗	射擊	1250	CD-ROM	28
13	25	正宗台灣十六張麻將	大宇資訊	博奕	480	4	26
14	11	X-戰機	松崗	模擬	540	9	21
15	18	銀河飛將私掠者	軟體世界	模擬冒險	420	7	20
16	19	魔眼封印	軟體世界	RPG	540	8	15
17	29	大富翁Ⅱ	大宇資訊	智育	420	2	11
17	16	波斯王子Ⅱ	松崗	動作	540	5	11
19	一	恐龍世紀	精訊	戰略	460	4	10
19	9	魔法門外傳Ⅱ-黑暗魔君大反撲	軟體世界	RPG	580	10	10
19	29	戰神Ⅱ	電腦休閒世界	戰略	540	4	10

THE BUFFER 21 TO 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
22	一	巴士帝國	光譜資訊	9
22	15	巨蛇之島	軟體世界	9
24	27	F-15Ⅲ鷹式戰鬥機	第三波	8
24	一	失落的封印	大宇資訊	8
26	22	鐵路A計劃中文版	電腦休閒世界	7
26	一	大戰略Ⅱ	漢堂	7
28	一	笑傲江湖	軟體世界	6
28	17	天外劍聖錄	漢堂	6
28	23	福爾摩斯探案中文版	軟體世界	6

名次上升　名次下降

創世紀VIII－異教徒

ULTIMA VIII－PAGAN

令人興奮得睡不著覺的創世紀VIII終於在美國發行了！八代的畫面精緻度果然不在話下，但速度仍是慢得可以，在系統上也有許多的革新之處，就讓本期的報導為你一一披露！

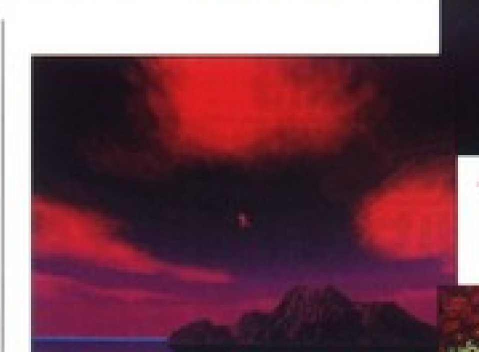
■類別：RPG ■出版公司：軟體世界 ■容量：35MB ■發行日期：未定



異世界的冒險，聖者仍難逃GUARDIAN的魔掌！

在創世紀VII第二部巨蛇之島的結局之中，聖者雖然統合了三隻巨蛇力量，但卻受到強烈的空間爆炸所波及，而被捲入虛無之中，GUARDIAN伸出一隻巨手襲來將聖者抓住後，自此便不知聖者的下落了。到了八代答案終於揭曉了，為了不讓聖者繼續壞了他的好事，GUARDIAN將聖者丟棄在一個不知「聖者」為何物的世界，在那裡GUARDIAN就是所有異教徒（PAGANS）的神，因此除了揭發GUARDUIAN偽善的面目外，聖者最重要的任務就是找到回地球的方法了。

↑聖者慘遭GUARDIAN的無情拋棄。



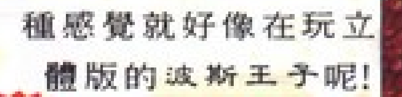
↑聖者將掉落在異世界的小島─Tenebrea

→漁夫救起昏迷不醒的聖者。



細膩動作的表現宛如立體版的波斯王子！

創世紀VIII在視覺上最大的改變不外是將七代原有俯視視角更為降低，藉以使所有的角色能做出更立體化的「真人演出」，另外還將聖者的造型改為48×48點像素的造型，配上一千多張的分格動畫，使得聖者的動作細膩到足以令所有創世紀迷匪夷所思的地步，舉凡行走、跑步、跳躍、攀爬等動作皆做得唯妙唯肖，那種感覺就好像在玩立體版的波斯王子呢！



↑聖者在原野上快速的奔跑。

←橋上的護欄也能爬上去哦！



↓聖者從護欄上一躍而下！



↑護欄上照樣可以行走，有如走平衡木一般。

→完美的落地，裁判給予10.0的滿分評價！



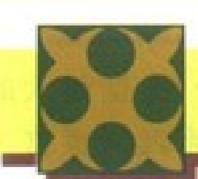
更加眞實化的即時戰鬥系統！

如前所述，除了聖者擁有一千多張的動畫分格外，其他角色或怪物的動畫分格也不少，因此所有的角色在戰時都擁有自己的動作模式，以聖者爲例，除了拳打腳踢之外，拔劍砍劍的動作也十分好看。但由於需要表現的動作過於細微，因此八代取消了前七代團隊冒險的設定，而以單人隊伍來探索這個未知世界，孤身無援的聖者要如何存活下去，就全靠你了！

→ 手持匕首的聖者與侍衛展開一場打鬥。



← 聖者腳踢殭屍的英勇畫面。



→ 殭屍一記重拳打得聖者跌個狗吃屎！

比七代更加血腥的劇情！

八代的異世界由於曾經經過一場慘烈的宗教戰爭，信奉 GUARDIAN 的異教徒獲得決定性的勝利，代表地、水、風、火的四大元素的神祇因此志得意滿，對百姓的要求也到了需索無度的地步，就以 Tenebrea 這個小島的領主 Lady Mordea 爲例，由於信奉水元素之神 Lurker ， Mordea 常以莫須有的罪名將人民斬首，以無辜的頭顱來祀奉水神，其手法血腥的程度，看過下面的圖你就知道了！



← 珠寶商 Torna 被以散播謠言、販賣假珠寶的罪名定罪。



→ Lady Mordea 親自下令執刑。



← 手起刀落，人頭落地。

→ Torna 的頭顱成爲祀奉 Lurker 的貢品。

其他系統上的改變有-----

比較八代與七代的不同，除了單人隊伍的設定外，最明顯的差別是取消了對話時的肖像系統，訊息的字體也比七代小了很多，由此可以推測八代的訊息量會大幅的增加，另外由於古代的一場天崩地裂的神爭之戰，使得創八的世界全年籠罩在一片朦朧的光線下，完全沒有白天黑夜的分別，因此七代讓人看不清楚物品的黑夜系統也被拿掉了，這是可以額手稱慶的改變，至於其他的改變，由於截稿日迫近的關係，不能一時盡書，只好請各位讀者留心下期的報導了，下期 SUPER NEW FILES 再會！



↑ 八代的對話系統並沒有人物肖像。

← 物品系統稍作改變，紙娃娃系統依然健在。



↑ 創八的功能主選單。



← 陰暗朦朧創八世界沒有白天黑夜之分，因此到處點滿了火爐、蠟燭。

下回待續!!

鹿鼎記



各位讀者也許不知道，繼倚天屠龍記後，軟體世界下一個金庸編篇遊戲是鹿鼎記。由於發行日期就在5月底，因此本期趕緊為各位讀者做一個緊急速報，請仔細看看哦！

■類　　別：RPG	■容　　量：未定
■出版公司：軟體世界	■發售日期：預定5月下旬發行

記性好的讀者可有留意，自從去年九月號雜誌公佈過鹿鼎記的製作過程後，所有有關鹿鼎記的消息便越來越少，甚至連廣告都消失了，是否鹿鼎記已經流產了？不！由於製作群看到國內遊戲整體開發技術已提昇了許多，如果不自強不息，恐怕難以向各位玩家們交待。故該製作單位決定閉關修練，以求突破達到新的境界，如今，新的鹿鼎記已經到達公開展示的階段，爲了滿足各位讀者的好奇心，本期開始 SUPER NEW FILE 會把這個久聞其聲，不見其形的遊戲作全面報導。

衆所週知，鹿鼎記是金庸小說中的最後一部，也是所有作品中最特別的一部，主角韋小寶無文無武，亦非正人君子，又出身於花街柳巷中，偏偏又能在江湖及宮庭中成爲大人物。對於這樣的傳奇人物到底用什麼方式表現才好呢？基於鹿鼎風格上偏向幽默、詼諧，爲了呈現小說中的風格和製作一個可愛的韋小寶，故採用 SD 造形的RPG 作爲遊戲的骨幹，戰鬥則採用側視的回合制，配以誇張的造形，華麗招式，希望能使各位玩家得到最佳享受。

到底鹿鼎記 2.0 版還有些甚麼特色？遊戲中有甚麼樣的強敵，北京城内風光如何呢？鹿鼎記某些特色似乎有著其他遊戲的影子，會否又是一個抄襲的作品？一切的問題將會在下期爲大家解答。

（編按：本次公佈的圖片皆屬開發中畫面，如有修改，請勿見怪。）



搭棚佈景，小說中的場景重現！



登場角色的SD造型，韋小寶看起來相當可愛

白寒松的喪禮，韋小寶也來拈香



海公公海大富的住所

原先的鹿鼎記核心程式只能處理 128 × 128的地圖，元素則由最多 512 個20×20的方塊所組成，人物亦是20×20。但現在各位看到的是2000個 8 × 8 方塊，地圖最大可達 255 × 128，人物則變成24× 24 點。SD 造型最大的優點是臉部表情豐富，鹿鼎記有鑑於一般 SD 風格，在繪製小角色的過程中，因美術人員覺得太過平凡，故特別加強了角色造型的立體感及個性化，於是畫面中人幾乎一看他便知他是



麗春院裏的爭執場面，在此可見識到韋小寶的伶牙利齒


鰲拜的分屍掌 威力非凡

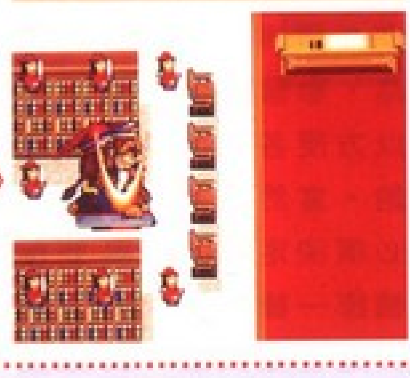
精采的側視戰鬥系統，奇門絕招滿天飛！

韋小寶本身不會武功，但遊戲總不可能讓主角閒著的，爲了保持遊戲的可玩性，鹿鼎記會採組隊的方式，使韋小寶外，也可利用一些武功高強的伙伴進行戰鬥，就目前所知，可以成爲伙伴的人物超過二十個以上，而且會隨著劇情的改變而加入或離開，某些情況下，亦可自由選擇隨隊的人物。二十多個人物各有不同的武功及技能，不過敵人也不是省油的燈，像本期揭露的皇城第一高手鰲拜的驚人武功——分屍掌，分屍掌掌力所到之處，所接觸到的敵人都會被波及，如果連發兩掌，恐怕隊伍會被全滅，到底有那一個高手可以抵擋呢？遊戲中自有解答。

海大富要出絕招了，咦？其他人怎麼了？逃走嗎？



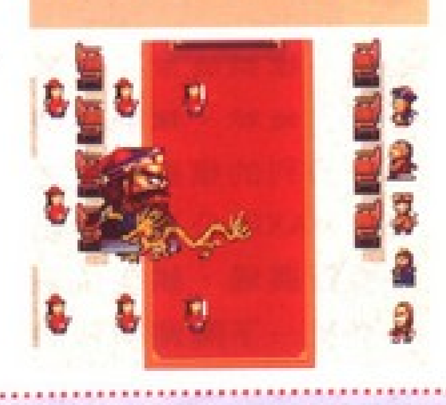
原來是這招環宇一刀威力太大，連同伴都得避其鋒芒



這一招叫做黃道九劍



這一招也挺夠看的哦！



韋小寶充當皮條客？這太誇張了吧！



麗春院裏的爭執場面，在此可見識到韋小寶的伶牙利齒



海大富還逼韋小寶為其偷出四十二章經



御書房中，康熙正與小寶商議如何除去鰲拜




◀揚州城中的市集一景


北京城中的胡同，▶生意興旺，熱鬧非凡

不是好人，地圖的元素變小也變多，使得地形及地表的物體更加精細。建築物則採用大型的架構，如果細心觀察，可發現材質非常豐富，有木板蓋成的民宅，有石磚蓋成的紅王廟，也有紅磚碧瓦的妓院。在揚洲市的地圖中，除了一般建築物外，還會有市集的出現，玩家可以看到有賣魚的、賣水果的、賣麵的甚至會出現賣身的情景，製作群希望帶給玩家一個熱鬧繁華的景像。

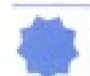
改編忠於原著，遊戲性大幅提高！

劇情方面，原定計劃是保留原著精神，原封不動的搬進去，可是製作中途發現有些情節根本無法用遊戲交待清楚，若用文字表達又恐有偷懶之嫌，製作單位經過幾番掙扎，決定把已完成三分二的劇情重新剪輯，加強整個遊戲劇情的張力，大致上的流程仍是遵循原著，但有些情節會有所更改，例如原著中前四分之三的部份韋小寶全無保命能力，到最後才會一套逃命功夫，但遊戲中不能使主角太窩囊。故加入了一些法寶給他，使他在戰鬥時可以發揮一些作用。

模擬農場
中文版

繼模擬城市、模擬地球、模擬螞蟻等一系列的模擬遊戲之後，MAXIS公司又推出了模擬農場，讓各位玩者享受一下陶淵明所說的"採菊東籬下，悠然見南山"的那種田園生活氣習。





■類　別：策略模擬　■出版公司：電腦休閒世界　■容　量：5MB　■發售日期：預定4月上旬



繼模擬城市、模擬地球、模擬螞蟻等一系列的模擬遊戲之後，MAXIS公司又推出了模擬農場，讓各位玩者享受一下陶淵明所說的"採菊東籬下，悠然見南山"的那種田園生活氣習，雖然如此，想在遊戲中見到南山還是不可能的事。

遊戲的名稱既然是『模擬農場』，內容自然是經營一座農場，但是遊戲本身並沒有明確的目標，當你將地圖上所有的土地都買下來之後，你就再也無法繼續擴充你的農場，至此玩者就只能再重新開始遊戲或是保持原狀繼續玩下去。

遊戲一開始時，玩者必須先將自己的土地整理一番，雖然不至於會有"地無三里平"的情況發生，但是你必須將預定種植作物地區內的樹木、石塊除去，才能開始種植作物；同時你必須建立一條聯外道路，聯繫農場和城鎮，以方便各項農產品的運銷。當然最重要的是你必須決定你的農場要種植那一種作物，而且由於這裡是美國，農業生產都是靠機械來大規模的耕作，不像是臺灣主要是靠人力來作小規模的耕作，因此你還必須要有各項的農業機具，你可以選擇是要自己擁有那些設備或是採用租借的方式，但是你如果自己購買的話，你最好還要買一座大的庫房來存放機具，不要任憑那些機具受風吹雨打，不然你很快的就要再買一批新的機具。

對於生長在臺灣這一塊地小人稠的我們，模擬農場提供了一個機會，讓我們能夠"下田"耕作一番，享受一下田園之樂。不然，除了少部份的農夫之外，我們大概只能在旁邊觀看，無法體驗農家的生活。



視窗式的圖形介面，一次可以有好幾個功能視窗同時存在



購買機具的視窗畫面，在此可充實你的農場裝備



氣候視窗讓你對未來的天氣一目了

白手起家，開始你的農夫生涯！

當你開始一個新遊戲進度時，你會擁有一塊土地及四萬元的現款，同時地圖上還有一個小小的城鎮，提供你的農場人力、機具買賣、銀行貸款等各項服務，隨著農場的發展興盛，城鎮將會日益茁壯。

一開始會有一張美國地圖供各位選擇農場的所在地，不過很可惜的地圖裡面並沒有夏威夷及阿拉斯加。同時在某些地方，農場已經發展了一陣子，有一定的規模了，當然你也可以選擇從白手起家開始，享受一下創業成功的滋味。每個地區隨著它所

在地點的不同，而有不同的氣象條件，如果各位玩者對於現有地區的地理及氣象條件不滿意的話，那麼不妨自己創造一塊地區，經由遊戲所提供的隨機地圖安排農莊、城鎮、河流和湖泊的相關位置，再自行調整雨量、溫度以及風速，但是每項都只能夠有四種刻度可以選擇，只能夠說是很概略的調整。

白手起家時，種下你農夫生涯的第一種農作物



可以在美國選擇創業有成的區域

辛勤灌溉，收割季節指日可待！

通常農地都必需要有灌溉系統，如果眞的要靠老天下雨幫忙的話，那麼即使是在雨量極爲豐富的地區，你的農地也是很可能會出現一個死牛頭骨，代表著〝缺水了〞，因此你必須設置幫浦抽取河水或是地下水，當然也必需要有灌溉渠道才能將水送到田裡，而且灌溉渠道必須直接通到你所想灌溉的農地，才能將水送到。



抽水器是雨量稀少地區的救星。

天氣過於乾旱，田裏出現死牛頭骨。



收割機在田裏收成的畫面

隨著時間不斷的消逝，作物逐漸的成長，整個農場的景觀也會隨著所種的作物種類而有不同的變化。到了最後收割的季節，心中的成就感決非是那種直接用文字描述作物生長過程所能比擬的。不過要小心一點，你如果選錯了播種的季節或是沒有好好照顧作物的話，你所收成的作物價格將有可能出現價值爲０的情況。

天災頻仍，展開與大自然搏鬥的命運

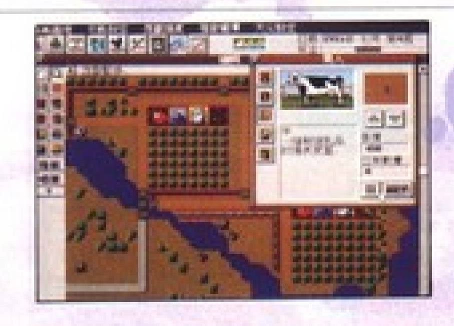
雖然你可以藉由不斷的投資建設來擴充農場，但是最好要量入爲出，隨時注意各種作物未來的價格走勢圖以及農業局所提供的建議，不然如果發生了什麼天災，需要錢來整救家園，那時候缺錢的滋味可不好受。



颶風肆虐，席捲了整塊田地



蝗蟲吃掉了你辛勤耕種的成果

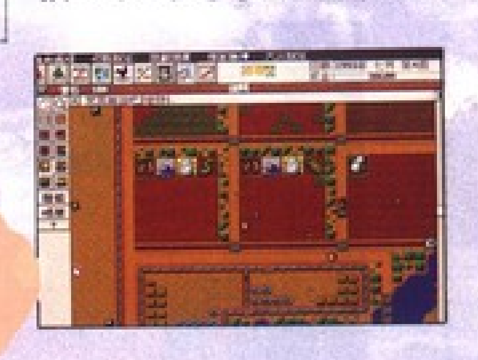


購買牛隻的視窗畫面

跑到田裏偷吃的豬被車子壓扁了，真慘！

經營牧場，爲農耕生活添點花絮

當然，你除了種田之外，還可已經營牧場養一些動物，遊戲中總共有牛、馬、羊及豬四種動物可以選擇，其中又以羊的繁殖速度最快，不過各種動物都只能直接拿去賣掉，雖然羊的圖形是綿羊，牛的圖形是乳牛，但是你依然沒有羊毛可剪，牛奶可擠。如果想要經營牧場的話，你必需要把牲畜用籬笆圍起來，省得牲畜到處亂跑，將你農地中的作物〝解決〞掉，到時候眞的是欲哭無淚了。同時不要忘了放置水及食物在籬笆裡面，不然那些牲畜餓起來將籬笆破壞，跑到田裡，可不是好玩的事。其實養牲畜所要花的心力比種植農作物要來的大，而且成本亦高，最主要是爲了在遊戲中多點牲畜叫聲的音效，這或許是模擬農場的另一種樂趣吧！！



爆笑躲避球

話説悟空打倒獅駝嶺三妖，關羽擂倒萬惡的曹操之後，他們決定帶領同伴來玩一場躲避球比賽，爲了怕引起爭執，他們請來了「熊貓」當裁判，戰況如何，請見下文分曉！

■類　　別：運動　■容　　量：未定
■出版公司：熊貓軟體　■發行日期：預定5月上旬發行

各位讀者們！你知道在三國志武將爭霸中五虎將打敗曹操、西遊記中悟空一行人打敗獅駝嶺的妖怪之後，他們這些人都幹什麼去了呢？什麼！你不知道！那我告訴你好了，他們都跑去打躲避球了！什麼！你不相信！有圖爲證，有文佐之，請你仔細看來！

話說熊貓軟體自從推出了三國志武將武將與西遊記這兩套廣受歡迎的動作遊戲之後（一口氣說完一句，好累！），有感於爲遊戲界帶來太多的暴戾之氣，玩家間也只聽得打打殺殺之聲，製作單位深覺此風之不可長，因此閉門懺悔數月，終於悟出一套新的劍法，哦！不！是新的玩法，製作單位決定利用他們製作動作遊戲的專長，做出一套無暴力性質，卻又可以滿足玩家們快打癮的遊戲—爆笑躲避球！！他們召集了三國志武將爭霸與西遊記中的人物，一起來參加這場躲避球盛會，詳情究竟如何，有興趣的玩家請再往下看。

遊戲中共有六隻隊伍，分爲三國志聯盟與西遊戲記聯盟，每支隊伍各有3名主將，負責場內，另有3名小兵，負責場外。每支隊伍有自己的專屬場地，但這六個場地各有不同的屬性，如冰地、沙地…等，你的隊伍在每一場贏球之後，球員所剩的「血液」可以折算成錢幣。在進入下一場的場地之前，便可用錢幣在裝備店購買裝備，並分配給球員，因此你可以買溜冰鞋給你的隊員穿，在一般的場地將會移動的比較迅速，另外，每個主將都有自己獨門的魔球功夫哦！好玩吧！

既然名爲爆笑躲避球，遊戲的風格自以誇張、逗趣、可愛爲主，因此在武將爭霸、西遊記中英姿煥發的人物們，到了這邊都變成了二等身 SD 卡通造型的短腳族了，感覺非常有趣，另外值得一提的是，爆笑躲避球除了是國人自製的第一套躲避球遊戲之外，也是全世界第一套以躲避球爲題材的PC GAME呢！什麼！到現在你還以爲我是在開玩笑的！沒關係，有圖爲證，有文佐之，請你再仔細看來！

咦？在觀衆席上的那羣人好像很面熟！



呂布發出氣功砲，熊貓裁判在一旁納涼。



關羽拿著青龍偃月…拖把！不可思議！



黃忠竟拿著彈弓！這能百步穿楊嗎？

飆車小子



飆車小子是一套以賽車為背景的紙牌益智遊戲，高解析 16 色的遊戲畫面、輕鬆的配樂，加上獨特的玩法，將帶給你一番清新的遊戲感受。

■類　　別：智育模擬　　■容　　量：未定
■出版公司：精訊資訊　　■發售日期：預定4月發行

最近市面上都一直充斥著各種折磨玩家的電腦遊戲，從永無休止、不斷練功提昇等級的角色扮演，到打打殺殺、橫衝直撞的動作遊戲，在滿足玩家們『打敗魔王、一統天下』的感官刺激之餘，不免也讓玩家們在成功攻略之後，興起一種究竟是在玩電腦，或者是『被電腦玩』的疑惑。

愈來愈多的玩家們開始回過頭來省思，花了一大段時間坐在電腦前面，原本是想輕鬆一下，調劑調劑生活步調的，卻反而讓精神更加緊繃的結果，到底划不划得來？

竑辰資訊開發，由精訊資訊製作發行的「飆車小子」，就是在秉持著「玩電腦而不讓電腦玩」的理念下，集合一些有志之士，精心設計出的「輕鬆軟體」，希望玩家們能夠以有別於目前被折磨、虐待的另一種角度，真正的得到電腦遊戲所給予的生活上的樂趣。

遊戲的內容主要是脫胎於市面上蠻流行的賽車紙牌遊戲，規則簡單、容易上手是最體貼玩者的設計，再配合方便的操作（一隻滑鼠就可以輕輕鬆鬆的從頭玩到尾），即使對電腦基本操作都有排斥感的玩者，都能駕輕就熟的上機。

「飆車小子」中的畫面，是以 640 × 480 的高解析度處理，故此畫質十分細膩，使用的色素是十六色，但是在美工人員的努力下，卻呈現出不亞於 256色的風貌，據說有不少測試員初玩的時候，還誤認為是 256色的作品，其畫面之考究，由此可見一斑。

遊戲中除了加入「老闆鍵」功能，讓玩家們可以隨時在上班時間和老闆捉迷藏之外，也提供過場圖開關功能給「純玩家」們使用，我們相信這項功能還是國內首創的。（至於為什麼有這項功能，相信玩家們開始玩之後，就會發出會心的一笑）

總之，這是一個寫給那些厭煩整天練等級、研究戰略、開飛機、打坦克的玩家們的輕鬆作品，如果您想舒坦一下，享受真正的電腦遊戲的話，「飆車小子」將是不錯的選擇。



遊戲的主要玩法是以翻紙牌來產生賽車時的各種變數，最先到達終點的人就贏了！

賽車過程的各種情況是以動畫視窗來表示，咦？這樣子搭便車未免太……

過場畫面是採用漂亮的美女圖，讓人恨不得趕快到達終點。

元朝秘史
【中文版】



元朝秘史可說是成吉思汗的續集作品，與其他KOEI的策略作品比較起來，除了戰鬥系統有創新之處外，就屬「後宮」最令人囑目，詳情到底如何，請看下列的報導。

■類　　別：策略模擬	■容　　量：3.7MB
■出版公司：第三波	■發售日期：3月29日發行

成吉思汗不僅是蒙古的光榮，更是歷史上前無古人，亦堪稱後無來者的龐大帝國創始者。不僅橫跨歐亞兩洲，並且是歷史唯一能征服俄羅斯的英雄人物，蒙古騎兵的強悍更是震驚歐洲。若不是像鐵木眞這等的英雄人物，又如何能將原本臣服於金的乞顏部壯大起來，建立曠世的功業。他就像是蒙古高原的蒼狼，充滿著神秘與力量，儘管元帝國已在「倚天屠龍記」中逐漸衰弱，但對當時及後世的文化及武功都有重大影響。只是終未能完全征服全歐及日本實在令人引以爲憾，如今「元朝秘史中文版」可使玩家自蒙古高原開始，努力經營去統一各部族，然後朝向一統歐亞的帝國大業邁進。玩家能眞正見識到當時各國的主力兵種，以及蒙古騎兵的強悍及快速，所到之處是如摧枯拉朽般的大獲全勝，也難怪俄國人對蒙古是那般的畏懼了。

全新的戰鬥系統—大漠英雄逞威的舞台

在元朝秘史中共有十六種兵種，包括蒙古騎兵、日本武士、歐洲騎士以及印度象兵、回教彎刀騎兵等代表性的武力皆在此一決高下。蒙古騎兵挾其優越之機動力及騎射功夫成爲無堅不摧，無敵不克的鋼鐵勁旅，然而卻不是能夠輕易徵召的，除了蒙古高原之外，大概只能以高價僱用佣兵方式獲得了。兵種的基本戰力分爲機動力、攻擊力、防禦力。攻擊力又分突擊及普通攻擊兩種，像歐洲的騎士身披重型盔甲手持長矛在突擊時攻擊力是一流，可是因爲較笨重而使機動力較差，而在普通攻擊時因反應較差而較爲不利。而蒙古騎兵雖然防禦力不如騎士，突擊時也不像騎士那樣具有可怕的摧毀能力，但是近戰時靈活度則勝過騎士，特別是本身具有騎射的本領，因此遠可射，近可戰，再加上機動力特強，反應力驚人，可以說是最可怕的敵人。當然指揮者的能力也很重要，那能增加部隊的機動力1～4點不等，而在森林中的部隊也可採用伏兵策略來使進攻的敵人吃悶虧，被你打得措手不及落花流水。戰場上十分逼眞的展現了投石機，砲兵及弓箭手等特殊的武力戰鬥方式，是十分理想的戰鬥方式。


歐洲騎士的突擊力遠大於近接攻擊力。


頗具地域特色的象兵。


布陣行軍以2D平面的畫面爲主。


遭遇戰時改爲斜向3D的畫面，部隊混亂會導致士氣下降。


將領親自率領部隊可增加部隊的能力值。

後宮佳麗三千人一血脈相承的溫柔鄉

當你征服敵人領土後，隨著戰勝你不僅得到土地及人才，更有一特殊戰利品，就是妃子。爲了傳宗接代你必須努力去討好這些後宮佳麗（當然也有像母豬一樣的妃子），成功的話你在次年將得到男嬰或女嬰。也許你會問生男生女有什麼不同？那就是生男將成爲王子，可成爲一位將軍率兵作戰，或成爲你的繼承者，而女的也就是公主，大了之後可以嫁你部隊中較優秀的人才，那可以保證他對你忠心不貳。實際上來說就是爲了要建立家族企業，保證部下可靠的一種方法。不過這些妃子也不好對付，你要討對方歡心，她才會寬衣解帶；反之，耗盡體力也是一無所得。如何去揣測後宮佳麗的心事，那將是玩家極大的挑戰，儘管你在戰場上可以如入無人之境，視若無人，小心可不要栽在床第之間哦！



後宮指令選項畫面，别忘了看妃子臉色「辦事」。



漂亮的蒙古姑娘。



婉約動人的日本郡主。

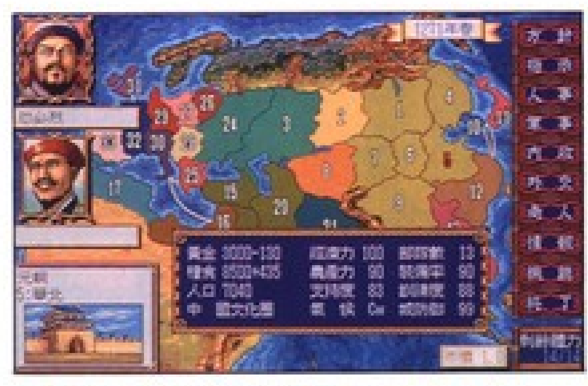


明豔不可名狀的岐國公主。

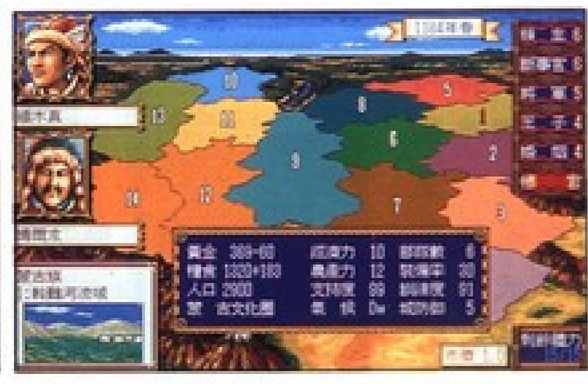
生了許多「狼子狼女」，後宮戰果極佳！

全世界的戰略版圖一滿足轉戰各國的快感

每個地區或國家都有其地理特色，玩家可從遊戲中觀賞到大漠風光或是歐洲的城堡景緻，你不得不讚嘆這些美工的功力，小小的風景視窗卻能很傳神的展現了各地不同的風光。當然各位玩家在戰鬥之餘不妨細心觀賞中古世紀的歐亞風光。可惜在世界篇中遊戲並未讓玩家能任選國家，而只能從規定的六個國家中挑選。如果能讓我們選擇南宋來進行遊戲，以文天祥來北伐甚至統一全世界的話那就更有意思。玩家只要藉著經商貿易儲備國力，然後整軍經武準備一展鴻圖，滅了日本及歐洲，那挾著蒙古騎兵的威勢去作戰，統一大業就不遠了。



戰略版圖包含全世界，左下角爲風景視窗。



鐵木真的領地蒙古草原牛羊成群。



札答蘭帝國的歐洲風情。

終極傭兵

HIRED GUNS



終極傭兵是一套風格獨特的動作 RPG ，使用 3D 的分割視窗，擁有刺激的即時戰鬥，最重要的是還有四人同玩的模式，請趕快呼朋引伴，加入終極傭兵的行列吧！

■類　別：ARPG　■容　量：未定
■出版公司：松崗　■發售日期：預定4月下旬發行

徵求勇敢的傭兵伙伴！

地點：Luyten 星系，墳場（Graveyard）行星
內容：降落到墳場行星地表，摧毀非法製造生化工程怪物的工廠及設施
方式：啟動墳場行星中央太空站的反應爐自毀系統，引發熱核反應爆炸
報酬：保證優厚，預付一半，事成再行付清
備註：由於暴徒首領 Rorian Deevergh 佔領了素以生化變形技術著稱的墳場行星上的各項設施，致使欲加探勘的各地點充滿生化怪物，務須特別小心，並盡可能殲滅之。

這是名歐洲軟體商 Psynosis 最近推出的動作角色扮演遊戲『終極傭兵』（Hired Guns）的故事背景。 Psynosis 向來以其獨特的遊戲設計風格和哲學著稱，『終極傭兵』的AMIGA版在歐洲甫一推出便大受好評，而 IBM PC 版也隨後推出，現在就讓我們來看看，這個遊戲到底是怎麼回事。

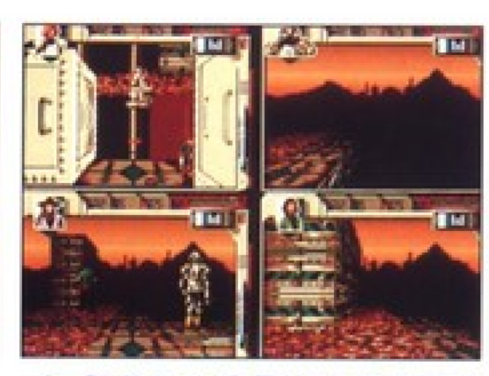
基本上，『終極傭兵』是一個以 3D 方式來進行的角色冒險遊戲。它分成練習功力或娛樂用的訓練和單一任務，以及完整的劇情任務（RPG模式）。『終極傭兵』的特色之一就是它允許多人使用同一部電腦來進行遊戲，因此你可以和好友們共同在劇情任務中冒險犯難，或是挑個刺激的單一任務享受聯手迎敵的快感。『終極傭兵』支援滑鼠（一人玩時不可或缺）和搖桿，並提供三組鍵盤指令（再加上滑鼠便可四人玩），四個人看同一個螢幕可能擠了些，但聯手戰鬥的樂趣相信會令你值回票價的。

遊戲之初，你得依

3D視窗模式的冒險景觀

正式進入任務後，畫面上會出現所有傭兵的視窗以及他所看到的 3D 景觀。由於最多可提供四人玩，因此每個視窗只有四分之一螢幕大，雖然如此，視窗中的 3D 景象卻仍然清晰美觀，並隨著任務區的不同而有多種變化。除了單純的 3D 世界外，遊戲中也有升降梯、傳送場、槓桿按鈕、複雜的下水道和水域等場合，十足RPG的風味。『終極傭兵』的操作相當簡單，除了基本的移動和射擊外，你可以呼叫物品欄來觀看身上攜帶的物品，並使用之或將之拿在手中（武器要拿在手中才能射擊），或是丟下（傳送物品的方法）；呼叫傭兵的個人資料來檢查其能力，而人人攜帶的 D.T.S（數位地形掃描器）會自動記錄你走過的路徑，你隨時可以叫出來觀察整個地圖，檢查那裡還沒搜遍。在視窗周圍顯示有人物肖像、生命力表和面對的方向，這些都相當簡單易懂。

四名隊員各佔用一個視窗，依探索的地點不同會有不同的景觀。



雖然每位隊員皆佔用不同的視窗，但由畫面仍不難猜出其相關位置。

隊伍的人數自十二名現有傭兵中挑選隊員。這些傭兵各自有不同的出身、人種（人類、機器人或不明）、職業或某方面的特長，以及配備。不同的傭兵其起始的武器裝備也各自不同，而且這是無法改變的。如果是單一任務就比較無妨，若是劇情任務，由於途中得不到任何補給或支援，也無法中途脫離任務區，因此因應你的戰法來挑選合適的隊員是很重要的。

在單一任務中，完成任務的方式是找到出口，並且所有人由出口離開即可；而在劇情任務中則是你降落在墳場行星地表，你必須依照地形掃描器地圖上的指示，一一探勘各個標定的地點。在這些性質各異的地點，你得拿遍地上的物品，打開各個上鎖的門戶或力場，找出隱密的機關和入口，搜索隱藏的角落和被保護的場所並消滅隱藏的敵人，然後由出口離開，如此才算『清除』了一個地點，並前往與該地點相連的其他地點。探勘的次序和路線由你決定，你可以由掃描器上的威脅度顯示來決定要先闖虎穴或是小試身手。在整個任務過程中你得不到任何補給或支援，而且隊員死亡就再也救不回來（但你可撿起他的裝備），所以你一定要小心的前進，並善用手上的彈藥和醫療設備，在各場所徹底搜索以取得寶貴的各種補給。劇情模式可說是『終極傭兵』的最難模式，你有勇氣接受這項挑戰嗎？

總括來說，『終極傭兵』是個平實的科幻3D 動作RPG，你也可以把它當動作遊戲來玩。它的操作簡易，沒有繁雜的訊息或複雜的戰鬥，只有在陰森的地下洞窟或空無一人的基地中瘋狂的探索和射擊，能否前進全看你自己細心與否，而多人同時玩更令本遊戲樂趣橫生。因此，若你喜愛探索與開火，歡迎加入終極傭兵的行列！

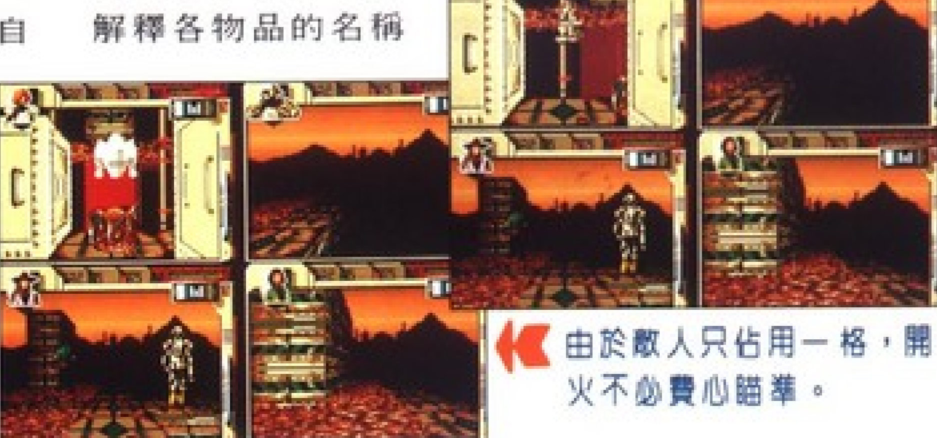
遊戲中各種功能視窗的展示。

這是四種不同職業隊員所組成的隊伍，肖像旁的綠色條棒代表生命值。

簡易刺激的戰鬥模式！

『終極傭兵』的戰鬥極為簡易，只要武器裝備上手，你只管發射便是，因為一個敵人正好佔據一格地形，開火時根本不必瞄準。你只需注意發數即可，因為威力不同的武器射殺不同敵人所需的發數自然相異，由於任何武器的彈藥數都是有限的，所以你必須盡量節省。當武器耗盡彈藥時，你可裝上新的彈夾，但注意各式武器使用的彈藥不同，記得多撿起手上武器所需要的彈藥，如此彈藥才會不虞匱乏。至於榴彈之類威力極為強大，在使用時必須非常小心，否則輕則波及自己，重則慘遭炸死，不可不慎。

『終極傭兵』中有約 110 種的各式物品，這之中包含了五花八門的各式武器（幾乎每個傭兵使用的武器都不太一樣），供不同武器裝填用的彈夾和能源電池，醫療人類或機器人的醫療器材等，奇異的精神增幅裝置（PSI AMP）能短暫的提供你各種特異能力，在遊戲中撿到的各種開門用的ID卡、鑰匙及其他裝置，則是你完成遊戲的關鍵。物品欄的說明功能並可解釋各物品的名稱及用途，非常方便，只可惜字小了點，不便觀看。



由於敵人只佔用一格，開火不必費心瞄準。



敵人開砲了，快調度同伴來伸援。



拾取物品的畫面。

倚天屠龍記

自倚天屠龍記推出之後，稍具難度的謎題難倒了不少玩家，編輯部也接到了不少詢問攻略的電話，本期的 NEW FILES 將提供玩家們一些謎題提示，希望能有所幫助



■類　　別：RPG＋冒險　■容　　量：35M(CD-ROM)
■出版公司：軟體世界　■發行日期：3月25日發行

倚天屠龍記究竟是 RPG、冒險，還是戰略遊戲呢？相信不少玩過的玩家心中會有這樣的疑問。編輯部認爲所謂的RPG並不是一成不變的，爲了使RPG更有特色，製作單位往往會在遊戲中加入新的構思，或導入新的系統，以倚天屠龍記爲例，其解謎的流程與難度和一般的冒險遊戲不遑相讓，但如果說倚天屠龍記是冒險遊戲，相信也有許多玩家不能同意，因此所謂的 RPG所包括的遊戲面相當廣泛，但也不至於泛濫到到讓玩家控制某個角色就說是 RPG 的程度，但以目前國內的RPG格式相當固定的情況來說，爲了不增加玩家的困擾，我們把倚天屠龍記設定爲一套RPG加冒險的遊戲。

如同上期所言，CD 版的倚天屠龍記雖然未能同步發行，但也在編輯部所說的一個月內推出了，有 CD 版的玩家也許會問，編輯部所說的 CD 版與磁片版音樂不同，到底不同在那裡？只要把手上的 CD 用 CDPLAY 之類的程式來播放，相信你會找到答案的。這次的 CD 版共收錄了四首MIDI配樂，音樂表現稱得上是職業水準，但由於壓製CD 版時出了一個BUG，有些玩家可能因此無法看到結局畫面，不過在4 月15日以後，軟體世界在各經銷商提供更新版磁片，有 CD 版的玩家千萬別錯過了！編輯部認爲，CD 版的 MIDI配樂無法和遊戲搭配、BUG出現的情形，皆是因爲國內 CD 遊戲的製作正在起步的階段所致，但相信有了這一次的經驗以後，下次會更好！

由於倚天屠龍記前段的謎題稍具難度，有不少玩家來電詢問攻略，爲了解救蒼生、造福大衆，雜誌將於下期刊出完全攻略，本期則先以提示的方式來解救玩家們的燃眉之急，有困難的玩家，請繼續往下看哦！

當道時見中山狼——崑崙金銀血蛇之謎

無忌由詹春帶上崑崙山後，發現崑崙派掌門何太仲正爲其妾五姑的怪病煩惱著，遂然軟禁不悔來逼迫無忌爲五姑治病，無忌利用靈脂蘭、雞血、雞蛋、竹筒等物品治好五姑的金銀血蛇之毒後，何太仲的元配班淑嫻卻懷恨在心欲殺害無忌與不悔，幸得楊逍出面相救才逃過一劫。

奇謀秘計夢一場——蛇蠍心腸的朱九真

BREAK POINT！



免這種情形護體符可以避山洞內的神功

無忌出得白猿洞後，「巧遇」明眸皓齒的朱九眞，應其要求深入山洞救出其父朱長齡，到了山洞深處遇見殷離之後才發現原來是朱氏父女所設下的陷阱，還好無忌武功高強，得以全身而退。

BREAK POINT！



呢？這是什麼花



到竹筒廚房裡可以找



孵蛋這隻母雞正在



百歲壽宴摧肝腸——無忌與芷若的初遇



BREAK POINT！

話說張三丰的百歲壽宴，衆人逼的無忌的父母自殺身亡，無忌身中的玄冥魔掌寒毒十分難解，無忌在各廂房中接受六位師叔伯的叮嚀，在大廳拜見太師父後，便與太師父一起前往少林寺求取九陽眞經心法治病，無奈少林仍視張三丰爲叛徒，求之不得還吃了閉門羹，不得已只好回武當山，在少林寺外遇見常遇春帶著一個衣衫蔽舊、容貌秀麗的女孩，就是芷若，張三丰在與常遇春商議之後，決定將無忌交給常遇春上蝴蝶谷求醫，張三丰則帶著芷若去投峨嵋。

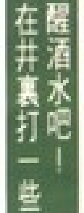


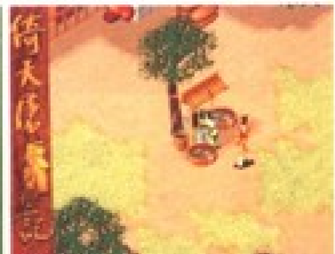
與常遇春談話後，便可到蝴蝶谷去了



鍼其膏兮藥其肓——蝴蝶谷中救不悔



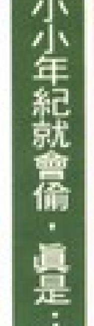


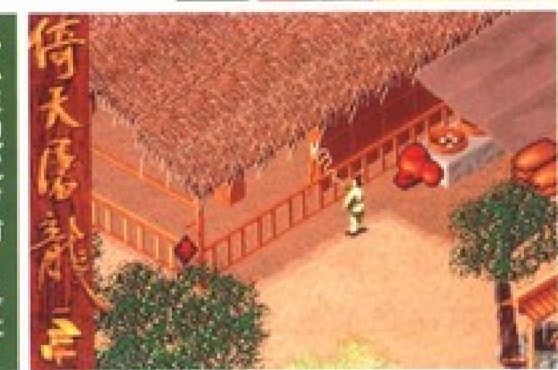


無忌與常遇春到了谷外的茶棚，問明了蝴蝶谷的去路，卻發現入谷的木橋已經斷毀，便回到客棧請酒醉的樵夫修理。找到胡青牛後，他卻不願意替兩人治病，無忌只好誤打誤撞自行治好常遇春。一日，蝴蝶谷外來了一群身中奇毒的各派人士，無忌醫好衆人之後，峨嵋派的紀曉芙卻被滅絕師太打死，不悔也被日月神教的惡徒綁架用以脅逼其父親楊逍，在不得以的情況下，無忌邀集了徐達、朱元璋等人深入瀑布秘道救出不悔。

別忘了翻箱倒櫃哦！









河裡的魚似 乎也有妙用！

這棵樹還有個洞，眞古怪！





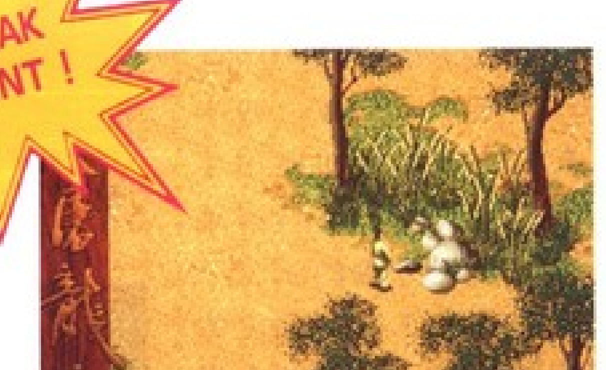
剝極而復參九陽——無忌神功初成

BREAK POINT！

話說無忌不慎跌入白猿洞後，巧遇一腹生膿瘡的百年白猿，無忌找齊針、線、利石爲白猿開刀，取出白猿腹中的九陽眞經，因而練成九陽神功，自幼所中的寒毒也悉數化解，無忌藉此神功攀上峭壁，擊碎擋住洞口的巨石，邁向未來的旅途。



白猿所拿的鐵叉可用來抓魚



這塊石頭看 起來蠻尖銳的

炎龍騎士團



炎龍騎士團是一套類似 SEGA 卡匣光明與黑暗續戰篇Ⅱ的戰略遊戲，所不同的是炎龍騎士團擁有雙線劇情，而且還是國內自製的，喜歡此類型遊戲的玩家千萬不要錯過了！

■類　　別：戰略模擬　■容　　量：未定
■出版公司：漢堂資訊　■發售日期：預定5月下旬

在某一個未知的時空，有一個叫做達拉尼亞的小島；原本只是個毫無人煙的小島，但是隨著人類遷移到了這個島上之後，就發生了一些事……

經過了許多年之後，人類在這個島上建立了羅特帝亞王國，以抵抗被稱做『魔族』的異族襲擊。又經過了數百年之後，王室有兩位王子同時出生；由於當時一般的人認爲雙胞胎是極端不祥之兆，使得國王亞美達二世憂心忡忡。果然在一年之後，原本駐守邊疆的大將軍哈奇，突然起兵叛亂，不僅將國王予以殺害，就連剛滿週歲的兩位王子，也都下落不明……

經過十八年之後，在南方的利達村冒出了一名年輕人，他自稱是羅特帝亞王國的王子--雷特，爲了討伐篡位的叛賊哈奇，即將踏上復國之旅……

「炎龍騎士團」是一個以中古世紀風味的時空爲背景的戰略遊戲，主角就是羅特帝亞王國的二王子雷特，率領討伐軍征討八年前篡位的叛賊哈奇。在一開始時，你只有幾個忠心的舊臣及密友會跟隨你，不過在征途中，你還可以遇到許多特殊的人物，有的會加入你的陣營內，有的則會給你些協助或建議，使你的軍隊日益壯大，才有足夠的力量對付哈奇麾下的大批軍隊。另外在城鎮之中，你可以購買各種武器、護甲、法術及物品，甚至使已死（昏迷）的同伴復活。但是沒有錢的話，現實的商人可是不會讓你賒帳的！

遊戲與目前的一般戰略遊戲不同之處，在於採用雙線的劇情架構。也就是說你在某個關鍵有不同的決定時，就可能會導致完全不同的劇情發展及結局。另外多達數萬字的對話訊息，架構出豐富生動的劇情內容；尤其在最後的結局時，據說會相當出人意料之外哦！

還有一點不能不提的，就是『炎龍騎士團』有相當精彩無比的戰鬥動畫。不但每個人物都各有獨自的戰鬥動畫，而且『巨大』的動作，會眞的讓你嚇一大跳！更值得一提的，就是法術所顯示出的效果。當法術一施展出來時，巨大的火龍在螢幕上躍然而出，爆聲不絕的亂雷轟炸，處處都能夠深深地震撼人心。

◀戰鬥系統類似光明與黑暗續戰篇Ⅱ，但更爲巨大，圖中發動攻擊的角色就是雷特王子。

▼軍隊來襲！米蘭與父親正在商討對策。

▲戰鬥時魔法師米蘭施展雷擊法術的畫面相當有魄力。

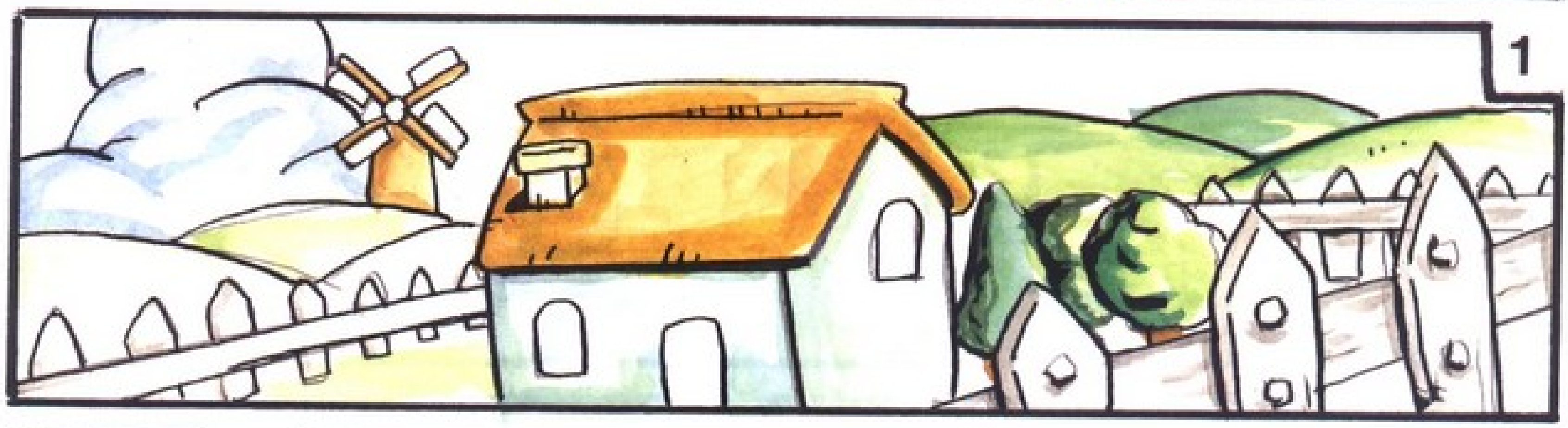
▲戰鬥時行軍佈陣的畫面，在一回合內角色可輪番行動。

▼武器店中購買裝備的畫面。



以國內來說，中文的戰略遊戲並不算少，而『炎龍騎士團』是否能打動諸位玩家的心呢？相信本遊戲應該是不會讓你失望的！


炎龍騎士團
繪／阿女




我

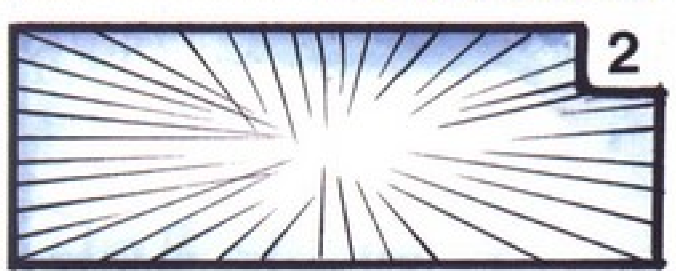

是可愛純情
男主角……


雷特


呃！
PLAY BOY


可惡的魔族
接受制裁吧！


1
呀～～～喃。

3
你給我下來

2

4
每天不好好
努力工作就
只知道玩。

6
老爸，
你要
做什麼？

5
嘿嘿！

7
我要處罰你，
哈哈……痛吧！

8
……
……

9

10



事實上你是王子，不是我親生的！
我就說嘛！我這麼高貴，而你這老頭……
！
哱！哱！
去死吧
哈！哈！
就這樣
踏上復國
的旅程！



新片動向

提供國內出片

四月份

1 日 ●銀河霸王 《第三波》
類型：策略 售價：520元
●致命殺手 《第三波》
類型：飛行模擬
售價：400元
6 日 ●勝利大決戰 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
10日 ●魔彩子雀 《琪珊》
類型：智育 售價：490元
13日 ●極道梟雄 《軟體世界》
類型：策略 售價：未定
●迷宮小惡魔 《軟體世界》
類型：動作 售價：未定
20日 ●鋼鐵勁旅 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●模擬農場中英文雙語版 《電腦休閒世界》
類型：模擬 售價：540元
21日 ●默示錄－神爭之戰 《微波》
類型：RPG 售價：未定
27日 ●狩魔獵人-原罪 《軟體世界》
類型：冒險 售價：未定
●寶裏寶氣寶騎士 《電腦休閒世界》
類型：RPG 售價：460元
上旬 ●鋤大D 《宏申》
類型：益智 售價：600元
●飆車小子 《精訊》
類型：益智 售價：未定
●噢林匹克金牌冠軍賽 《漢堂》
類型：運動 售價：未定
中旬 ●三國志Ⅳ（DOS/V版） 《第三波》
類型：歷史模擬
售價：未定
●歌劇魅影 《第三波》
類型：冒險 售價：未定
●美女終結者 《天堂鳥》
類型：策略 售價：未定
●驚異大奇航 《松崗》
類型：飛行射擊
售價：未定
●妙探闖通關 《松崗》
類型：冒險 售價：未定
下旬 ●冥界幻姬 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定
●終極傭兵 《松崗》
類型：RPG 售價：未定
●異形殺手 《亞瑟科技》
類型：動作 售價：500元
●魔小子之惡夜傳奇 《亞瑟科技》
類型：動作 售價：500元
●鐵路大亨豪華版 《第三波》
類型：策略 售價：未定
●黑暗王座中文版 《第三波》
類型：RPG 售價：未定
未定 ●鐵甲戰士中文版 《台晶》
類型：動作 售價：未定
●美少女夢工廠2 《精訊》
類型：動作 售價：300元

五月份

10日 ●妖魔道 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
20日 ●富甲天下三國篇 《光譜》
類型：益智 售價：未定
上旬 ●歐洲空戰英雄 《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定
●爆笑躲避球 《熊貓》
類型：運動 售價：420元
中旬 ●英雄傳奇系列-魔障 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定
下旬 ●星際大爭霸 《松崗》
類型：策略 售價：未定
●夢幻帝國 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●鹿鼎記 《軟體世界》
類型：RPG 售價：未定

六月份

上旬 ●智聖鮮師 《第三波》
類型：策略 售價：未定
中旬 ●炎龍騎士團 《漢堂》
類型：戰略 售價：未定
未定 ●龍騎士Ⅲ中英文版CD 《微波》
類型：RPG 售價：未定
●大兵日記 《新藝》
類型：模擬 售價：未定

七月份

●武林爭霸 《新藝》
類型：動作 售價：未定
●商之器 《新藝》
類型：策略 售價：未定

八月份

●絕地 《冒險》
類型：冒險 售價：未定

未定

●劍仙奇俠錄 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●蒼穹末世紀 《大宇》
類型：戰略 售價：未定
●終極武鬥會 《天堂鳥》
類型：動作 售價：未定
●幻影魔界 《天堂鳥》
類型：冒險 售價：未定
●貓神 《天堂鳥》
類型：戰略 售價：未定
●魔龍紀事 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢



●戰神魅影 《台軟》
類型：戰略 售價：未定
●齊天大聖 《台軟》
類型：RPG 售價：未定
●電腦爭霸戰中文版
《台灣晶技》
類型：動作 售價：未定
●叛星 1/2 《宏申》
類型：戰略 售價：未定
●一線生機(暫定) 《宏申》
類型：戰略 售價：未定
●模擬動物園 《全崴》
類型：模擬 售價：未定
●魔法師寶典復仇之島
《全崴》
類型：RPG 售價：未定
●魔武王 《佳帝安》
類型：RPG 售價：未定
●名戰三國篇 《佳帝安》
類型：未定 售價：未定
●鈞天仙蹤記 《傑克豆》
類型：RPG 售價：未定
●時空傳奇 《傑克豆》
類型：RPG 售價：未定
●レジオナルパワ2《琪珊》
類型：策略 售價：未定
●SUPER 大戰略 VI《琪珊》
類型：策略 售價：未定
●末世紀 《第三波》
類型：RPG 售價：未定
●羅馬戰記 《精訊》
類型：戰略 售價：未定
●邪神大地(暫定) 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●魔獸之王 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●勇者鬥惡龍 III 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●三國志之風雲際會
《鴻峻》
類型：戰略 售價：未定
●天空之城 II 《鴻峻》
類型：RPG 售價：未定

軟體世界雜誌 1994·4月號

SCHEDULE

日	星期	內容
1	FRI	●銀河霸王 ●致命殺手
2	SAT	
3	SUN	
4	MON	
5	TUE	清明節
6	WED	●勝利大決戰
7	THU	
8	FRI	
9	SAT	
10	SUN	●魔彩子雀
11	MON	
12	TUE	
13	WED	●極道梟雄 ●迷宮小惡魔
14	THU	
15	FRI	
16	SAT	●中華職棒經理資料片 ●原星戰紀
17	SUN	
18	MON	
19	TUE	
20	WED	●鋼鐵勁旅 ●模擬農場中英文雙語版
21	THU	●默示錄－神爭之戰
22	FRI	
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	●狩魔獵人-原罪 ●寶裏寶氣寶騎士
28	THU	
29	FRI	
30	SAT	

預定

上旬
●鍋大D
●飆車小子
●奧林匹克金牌冠軍賽

中旬
●三國志 IV
●歌劇魅影
●美少女終結者
●驚異大奇航
●妙探闖通關



下旬
●冥界幻姬
●終極傭兵
●異形殺手
●魔小子之惡夜傳奇
●鐵路大亨豪華版
●黑暗王座中文版

未定

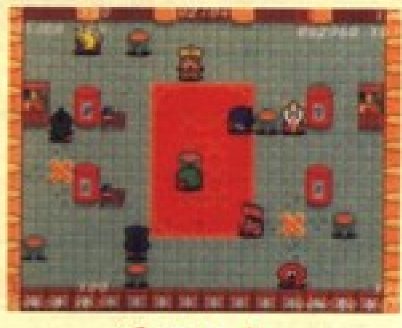
●鐵甲戰士中文版 ●美少女夢工廠 2



遊戲配備代號

- E : EGA
- M : MCGA
- A : AdLib
- S : SOUND BLASTER
- G : General MIDI
- V : VGA
- SV : SVGA
- M : MT-32

碰撞精靈



宏申

- 記憶體 : 640K
- 音效 : A/S/M
- 顯示 : V
- 類型 : 益智
- 售價 : 390 元

玩者必須在限定時間內利用畫面的推撞物（如石頭、鼎等）推向敵人將其消滅才能過關。遊戲畫面為卡通人物，造型活潑有趣，可由四人同時進行。

銀色彈珠檯
Silverball



新藝

- 記憶體 : 640K
- 音效 : S
- 顯示 : V
- 類型 : 益智
- 售價 : 350 元

遊戲提供幻想空間、血魔王、撞球賽、奧達塞探險等四關供玩家選擇，可同時由四人進行。比賽加分及獎金項目，更能提高玩家成就感。

魔法皇冠（中文版）
Gemfire

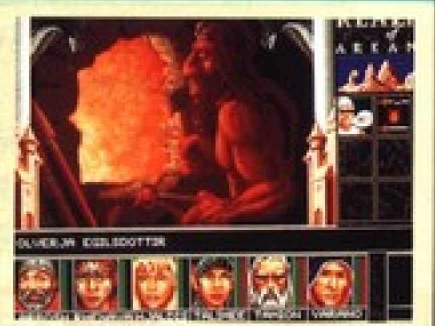


第三波

- 記憶體 : 640K
- 音效 : A
- 顯示 : E/V
- 類型 : 戰略模擬
- 售價 : 980 元

伊西梅利亞大陸的皇后死後，魔法皇冠的法力遭受破壞，七顆魔法寶石散落各地。你的任務是尋回那些寶石，將其鑲回皇冠上，再造大陸的安定與和平。中古歐洲風格的畫面，可讓習慣日式模擬遊戲的玩家有耳目一新的體認。

阿卡尼亞傳説
Realms of Arkania



第三波

- 記憶體 : 640K
- 音效 : A/S/M
- 顯示 : V
- 類型 : 角色扮演
- 售價 : 520 元

遊戲改編自德國的紙上角色扮演遊戲，身為勇士的你要帶領著伙伴們來擊垮入侵的半獸人。全方位的 3D 回合制戰鬥， 70 多座城鎮、村莊及廢墟等，讓你過足搜尋樂。

奇妙大百科加強版
The even more incredible machine



軟體世界

- 記憶體 : 640K
- 音效 : A/S/M
- 顯示 : V
- 類型 : 益智
- 售價 : 300 元

除了第一代的 80 多關外，加強版更增加 70 多道題目，讓你那 IQ 180 的腦子有用武之地，歡迎自認聰明的玩家，來到這神妙奇幻的世界一遊。

吸血鬼
Dracula



松崗

- 記憶體 : 1MB
- 音效 : A/S/G
- 顯示 : V
- 類型 : 動作冒險
- 售價 : 380 元

遊戲畫面以 3D 第一人稱為視角，陰暗的森林配上不時傳來的狼嚎聲，讓人有如身歷其境， API 互動式操作介面及同一畫面的物品視窗，使玩家更易進行遊戲。

星艦迷航記 審判儀式
STAR TREK : Judgment Rites

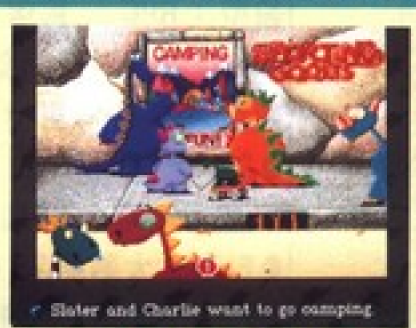


松崗

- 記憶體 : 2MB
- 音效 : A/S
- 顯示 : V/M
- 類型 : 人物冒險
- 售價 : 590 元

玩家扮演寇克艦長指揮企業號進行探險任務，你可以與外星人空戰也可以登陸星球探測一番，遊戲中有八個主要任務供你選擇，你的表現愈傑出，星際艦隊對你的評價愈高。

史萊德和查理露營記
Slater and Charlie want to go comping



Slater and Charlie want to go camping

電腦休閒世界

- 記憶體 : 640K
- 音效 : A/S
- 顯示 : E/V
- 類型 : 電腦輔助教學
- 售價 : 500 元

SIERRA 第一本互動式兒童讀物，透過輕鬆逗趣畫面，簡單的操控介面，進行親子遊戲時，可讓父母更易指導孩子玩遊戲，因磁片為 3.5 吋，玩家載入硬碟時須有 3.5 吋磁碟機。

幻想空間六
Leisure suit Larry

軟體世界

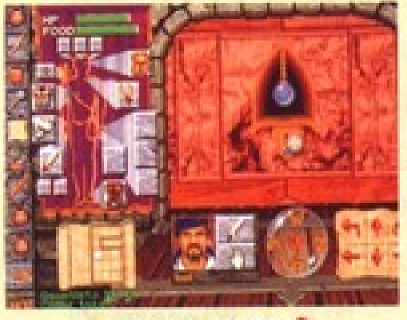
- 記憶體 : 640K

■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：文字冒險
■售價：580 元



萊里六度登場與各位玩家共渡良宵，他這次有兩星期的假期要與九位美女周旋，同樣的，玩家必須去解決一連串的謎題，才能博得美女芳心。劇情將引領玩家去嘗試更困難的關卡，至於難不難你玩了就知道。

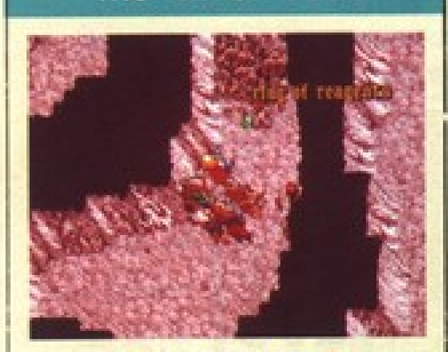
百戰迷宮
Dungeon Hack



軟體世界
■記憶體：2MB
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：420 元

SSI公司宣稱高達 40 億個地下城組合，可讓玩家過足迷宮之癮。體貼的自動繪圖功能，使玩家不會再東南西北搞不清方向。喜好冒險的玩家請快接下女巫的邀請進來地下城尋寶及砍怪物吧！

銀色種子
The Silver seed



軟體世界
■記憶體：2MB
■音效：A/S/M
■顯示：V

■類型：角色扮演
■售價：300 元

繼美德試煉場後巨蛇之島的第二部資料片，須配合巨蛇之島才能進行遊戲，玩家面臨一個瀕臨毀滅的世界，惟有種下平衡之樹，才能挽救蛇島，身爲聖者的你，又得重拔盔甲踏上征途，爲蛇島的安危打拚。

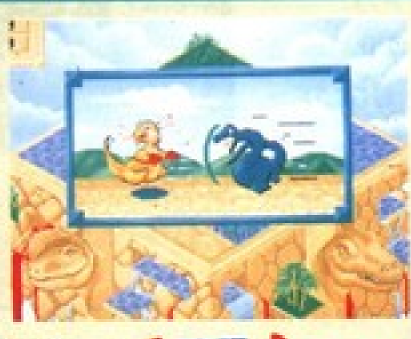
宇宙恩仇錄
Rin gworlo



電腦休閒世界
■記憶體：640K
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：動作冒險
■售價：500 元

根據美國科幻作家尼文的暢銷小說改編而成的冒險遊戲，畫面色調略呈灰暗配上異星風光的景象，展現出一幅未來世界風貌，遊戲隨著劇情起伏，將玩家帶入一個克辛提族人錯綜複雜的陰謀中。

恐龍世紀



精訊
■記憶體：640K
■音效：A/S
■顯示：V
■類型：戰略
■售價：460 元

精訊公司趁電影恐龍熱餘溫，將其搬上電腦以饗恐龍迷，玩家共有三個時期18個任務待解，獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團，動畫式作戰方式，滑稽有趣。

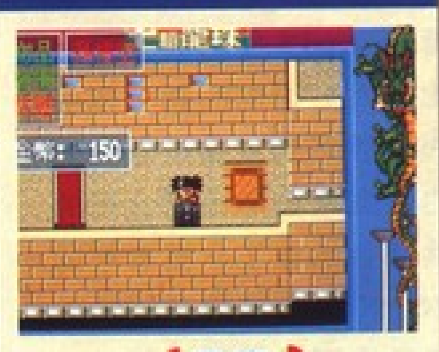
熱血小毛球
Fury of the furries



台灣晶技
■記憶體：571K
■音效：S
■顯示：V
■類型：動作
■售價：380 元

遊戲賦予四種顏色的小毛球，不同的自然能力。玩家須發揮你的靈敏和機智，導引這些小毛球渡過各個關卡。遊戲共有一百關的考驗，聰明的你請發揮你的想像力吧！

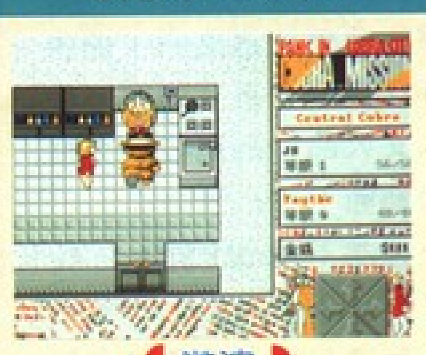
新七顆龍珠



飛龍
■記憶體：640K
■音效：A/S
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：450 元

悟空帶領著大夥上山下海，爲尋龍珠奔走四方，遊戲畫面上各角色的狀態皆以圖像顯示，一目了然，讓玩家能立即採取因應措施。

眼鏡蛇任務（中文版）
Cobra mission

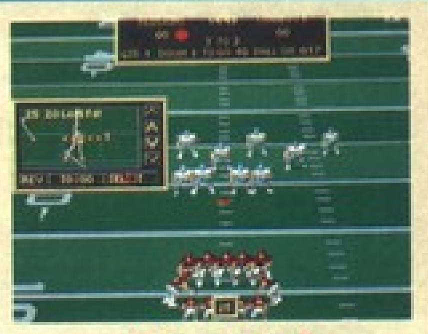


微波
■音效：A/S
■顯示：E/V

■類型：角色扮演
■售價：490 元

在佛羅里達州外海的熱帶島嶼上，許多美女，一個接著一個失蹤，你身負重任去挑戰罪惡以解開這些謎團。畫面中不時有美女裸露及成人式的幽默，爲一限制級遊戲。

美式足球教練俱樂部
Football



第三波
■記憶體：2MB
■音效：A/S/M
■顯示：V
■類型：模擬
■售價：480 元

遊戲提供教練、球員及電腦對玩等三種模式任你選擇，80 種進攻與 80 種防守戰術由你隨心應用，遊戲有影片自動儲存功能，可將比賽儲存下來，做爲觀賞。另有美國國家聯盟 1993 年球隊資料檔案提供喜好足球的玩家。

勇者傳說



漢堂
■記憶體：1MB
■音效：A/S/G
■顯示：V
■類型：角色扮演
■售價：480 元

主角亞拔穿越時空來到這個怪物橫行、五大帝胡作非爲的世界，戰鬥採用側視角度，敵我雙方壁壘分明，而主角戰鬥動作幽默有趣，將近 20 種魔法，效果夠壯觀。

新GAME俱樂部

提供您國外遊戲最新情報

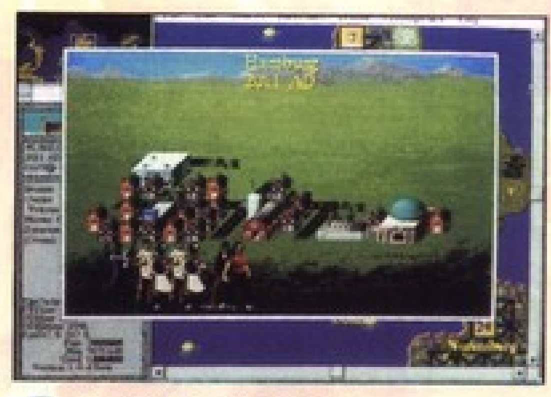
大家好！歡迎大家再次收看筆者的「新 GAME俱樂部」專欄。由於筆者所居住的美國東部被冰封了好幾個月，再加上有許多不願與外人道的理由，所以至今才遲遲和大家見面，實在有點過意不去。這次特別準備了許多精采的素材和各位讀者分享。

其實目前美國 GAME 的市場有一點安靜。正如筆者以往和大家提到的出片二大檔期（一是聖誕節至新年，另一則是暑假），但目前正是前不著村，後不著店的時候。像是上一次介紹了很多的 SIERRA 公司的 OUT POST 終於出片了，接下來當然又要為其它 GAME 的續集張羅題材了。其實他們也滿可憐的，因為像我們有許多題材，像是三國志、西遊記等等，又有那麼多金庸的小說的題材，就算是把大家十分熟悉的東西都寫成GAME大概「電玩業」也還有 3 ～ 5 年的好光景。美國唯一的好處是市場比較大，否則的話，筆者那些在 GMAE 公司任職的公關部朋友要是發現台灣本土的 GAME 受歡迎的程度遠超過他們公司的產品的話，一定不再提供筆者消息了。更有趣的是筆者發現軟體世界的TOP20排行榜中美製的GAME也快絕種了；不知道是否因為美國大部份的 GMAE 都轉向 CD-ROM 的行列呢？還是有什麼其它文化上，或是地緣上的因素呢？希望國內自製的 GAME 能日益壯大，並能反攻到美國來，這樣的話，筆者也許可以在美國的期刊上刊登一些介紹台灣新 GAME 的文章？好在筆者目前還有得混，不過若是大家對美國的 GAME 失去興趣的時候，一定要早點通知筆者，以便能及早做好準備！好了，我們進入正題吧！

由於上次有 SIERRA 的圖形很多，而剛好最近MICROPROSE公司的公關部主任 Gary T. Almes（也是筆者資料來源的重要管道之一）提供了筆者許多有關MICROPROSE公司新片的第一手資料。所以，筆者將以本文大部份的篇幅向各位讀者介紹MICROPROSE的動態！

因為MICROPROSE公司並不像 SIERRA 、ORIGIN 、SSI 等公司那麼的有名，再加上許多GAME在台灣並沒有代理，筆者在此先為各位介紹一下MICROPROSE公司以往的一些作品：

筆者認為MICROPROSE 最紅的一部作品就是 CIVILIZATION 了！這也是 Sid Meier's 的重要傑作之一。本遊戲在 1991 及 1992 年間曾多次獲選年度最佳遊戲。玩過的人都知道這個 GAME 的魅力。玩者的目的是要建立一個能通過時間考驗的文明！由於 Civilization 的空前成功，MICRO PROSE在 1993 年的 11 月又推出了 Civilization For Windows ！雖然大多數出 GAME 的公司都堅決不願觸及 Windows 的地盤（因為記憶體及速度上的考量），但是從其它軟體的發展趨勢看來，在 94' 年底之後，Windows 很可能成為 PC 上最主要的作業系統（尤其是當Windows 4.0 也就是Chicago 出版後，Windows 即將成為獨立的作業系統，而不再需要建築在DOS之上了！）。所以，筆者認為除非 GAME 和其它軟體就此分道而行，否則勢必難逃這一股風潮。

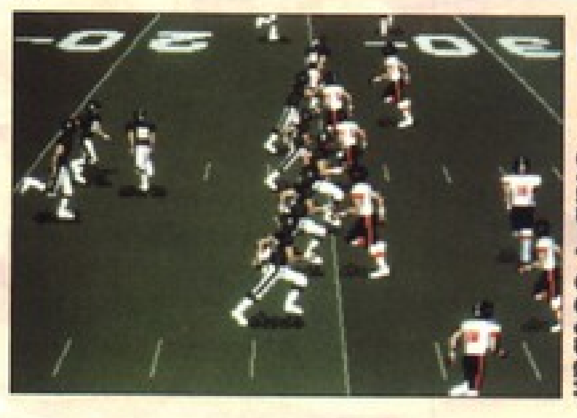


CIVILIZATION

另外一個有名的作品是 Pirates ! GOLD，不過它在去年夏天就出片了，所以筆者也不想談得太多。這個GAME是 Sid Meier 的舊片 Pirates ! 的新



Pirates ! GOLD



NFT Coaches Club Football

作！而在體育遊戲方面則以去年底出的 NFL Coaches Club™ Foot ball 爲其代表。筆者在以往的專欄中曾提到在 1992 年時一大堆棒球的 GAME 出籠，而 1993 年則是足球（美式足球，或是應該叫橄欖球才是），不知道今年又會是那一種球類代領風潮呢？

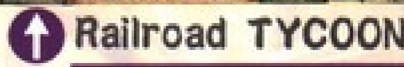
在恐怖懸疑類則以 BLOODNET™ A Cyberpunk Gothic 爲代表。故事是發生在西元 2094 年的紐約市，吸血鬼大帝--Van Helsing 正進行著吞噬人類靈魂的陰謀，而玩家的任務就是要破壞這項計劃。值得一提的是本 GAME 使用了一種叫Hallucinagraphic™ Art 的技術，所以 3D 的畫面十分地逼真！更使玩家能體會到一些Virtual reality 的情景。對這項計劃有興趣的讀者不妨去找一份玩味一般！

BLOODNET



在外太空探險類是以「MASTER OF ORION」爲代表作。玩者要建立強大的太空帝國並在銀河系中擴張。在本遊戲中戰鬥、買賣及交易，當然也有許多外交的策略，所以是個多元化的 GMAE。有趣的是本 GAME 的音樂是由一個叫「The Fat Man studio」（肥人工作室？）的工作室策畫製作，據說水準不錯。

RETURN of the Phantom



其它作品像是「RETURN of the Phantom」，及有名的「Railroad TYCOON」（鐵路大亨）等也都是大家耳熟能詳的。相信以上介紹讓大家對 MICROPROSE 能有初步的認識。

接下來爲各位介紹一下比較新的 GAME：首先上場的是一個空戰的 GAME--「1942：THE PACIFIC AIR WAR」，在美國市面上已經可以找到它了。在本 GAME 中，玩家可以駕著在二次世界大戰中明確記載使用的美國或日本戰鬥機出擊上百場不同的戰役。若是您不滿意，也可以自行設計任務。MICROPROSE的 Product Manager--Carl Knoch 曾自傲的說：「本 GAME 最令人印象深刻的是它的獨特的機艙（Virtual Cockpit）。因爲機艙中的視野是由連續的動畫構成的而不是只有 4 或 5 種視角連接而成的！其流暢度造成的眞實感是同類的 GAME 所無法相比的。」筆者最感興趣的是可以扮演美方或日方，並經驗一下歷史上有名的戰役 -- 像是 Midway（中途島戰役）、Coral Sea、Eastern Solomons 以及Santa Cruz 等等。各位讀者玩完本 GAME 後對歷史可能有更深的認識，筆者也感到十分有趣的一件事是：當許多有名的大公司都出一些恐龍、怪獸、惡魔之類怪力亂神的 GAMES，而 MICROPROSE 卻走上了復古的路線。因爲無獨有偶的是另一個也是今年春天也將發行的陸戰 GAME--「ACROSS THE RHINE」也是同一類型的 GAME。故事的背景在西元 1944 年，而和前一個 GAME 有別的是：這次你是在進行坦克大戰了。玩者可以架著美製 M4 Sherman 或是德製 Pzkfw V Panther 並橫越在歐洲戰場上！當然你也必須注意不同坦克的優缺點。像是德軍坦克通常都有著較厚而實的戰甲鋼板以及較強大的破壞力，但卻較易毀壞以及修理不易。相反的，美軍的坦克則是以數量取勝，而且機件不像德製坦克那麼複雜，所以維修容易等等因素。本 GAME 需要 386/25以上電腦並配備4MB以上的 RAM，應該是個不錯的 GAME 才是。除了上述兩個分別在空中及陸地上的戰役外，MICROPROSE又將以



SUBWAR 2050

新GAME俱樂部

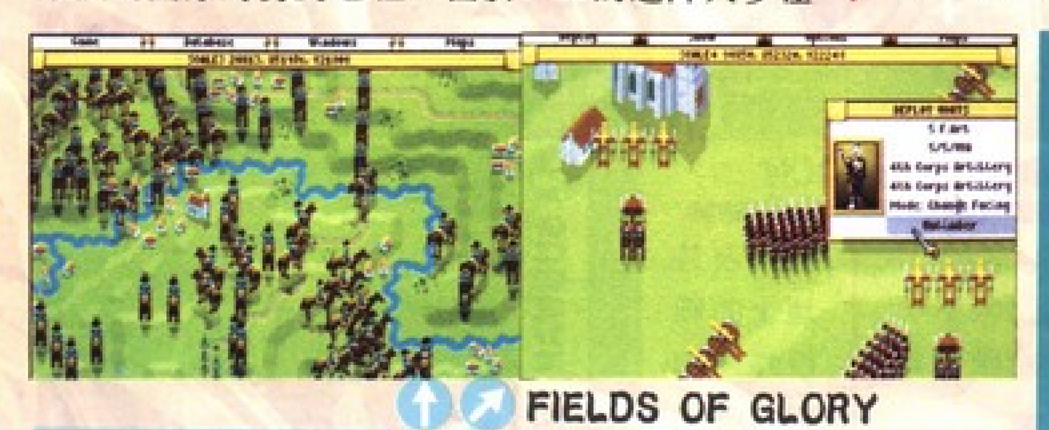
「SUB WAR 2050」帶您進入一個未來全新的潛艇大戰！你將駕著四種不同的潛艇去進行深海探測，戰鬥或是一些預設好的任務。雖然從筆者手上的資料看來在SUBWAR 2050中的畫面好像有些暗，但MICROPROSE公司宣稱他們使用了尖端的圖像技術，像是「Gouraud shading」以及「depth sourcing」等等，使得在深海中更添眞實感！本GAME共包含了三場戰役9項任務。其中9項任務必須依序完成，不像其它的GAME可以在任務之間跳來跳去。但你可以在Altantic，North Atlantic（北大西洋）、South China Sea（南中國海）以及Sea of Japan（日本海）間遨遊，並且學習在深海中如何地趨吉避凶以及適應水壓及洋流的效應等等。從小立志加入海軍的讀者可別被SUB WAR 2050的危險場景嚇跑了！不過，若是你眞的被嚇跑了，但卻依然想從軍報國的話，MICROPROSE的大門還是爲你而開的。「F-14 FLEET DEFENDER」可以讓你在電腦實現加入空軍的美夢。想必大家對「悍衛戰士」（TOP GUN）中F-14雄貓戰鬥機的英姿都仍有一些印象吧！不過，這一回場景是設在1980年代，而你的F-14配有高科技的武器，所以可以「決勝於千里之外」，但也得以舒解緊張的國際局勢爲己任。由於F-14的起降大多在母艦上，所以和一般飛行模擬的GAME也不相同。另外，有時爲了任務上的要求你也很可能和A-6或A-7等轟炸機一起出任務，這時你又必須負起空中支援的角色。談了那麼一大堆戰爭的GAME，讀者們一定以爲筆者說完了吧！筆者也如此希望，可惜事與願違，還有一個，這個叫做「FIELDS OF GLORY-The Road To Water100」的GAME則是發生在古代歐洲的戰場了。本GAME和前面提到的GAME相比有許多不同之處。前面的GAME的場景以3D爲主，而本GAME則是以平面的2D爲主。另外，雖有4場以歷史資料考據的戰役，卻有2個虛構的。玩法方面，你可以扮演法軍的Napoleon（拿破崙）、英方的Wellington（威靈頓）或是Prussian（普魯士）的Blucher等等。總之，這種叫做CQCS（Close-Quarters Combat System）的平面作戰遊戲和三國志以及其它台灣前一陣子出的GAME有異曲同工之妙。不信的話，玩了就知道了！



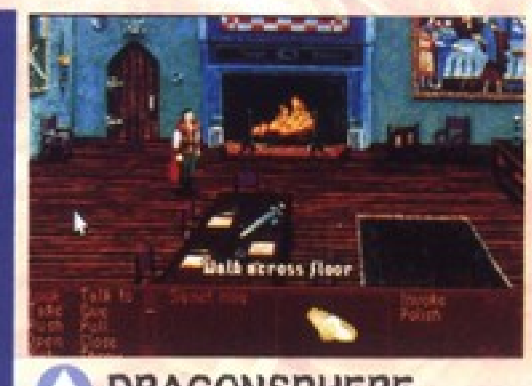
F-14 FLEET DEFENDER

說到了這裡筆者差點兒就投筆從戎了呢！不知道以後是否可以把這些GAMES納入軍訓課的內容呢？哈哈！不鬧了！否則筆者上了「黑名單」回不了國的話，就得靠各位讀者捨命相救啦！好了！言歸正傳吧！相信大家都了解了MICROPROSE在戰爭類遊戲的功力了吧！但是許多公司也都在戰爭類遊戲有許多強片，所以MICROPROSE也得趕快加油了！好在和它同一陣線的Spectrum Holobyte公司也有強檔推出。請大家不要走開，繼續看下去！

接下來要爲各位介紹的是叫「DRAGONSPHERE」的遊戲。時間是在中古時代，你將扮演Callash大帝，而你是否能從魔法師Sanwe的手中



FIELDS OF GLORY



DRAGONSPHERE

拯救你的帝國？這個 GAME 有幾項特點：首先，它是以「談話」爲整個故事導向的依據。所以，對話的內容就會走向不同的結局（其實如此聽來倒和〝中國之心〞十分類似）。其次，故事則以心智的問題進行，而非漫無目的的打鬥。大概就是所謂的鬥智而不鬥力的那一種 GAME 吧！公司也宣稱此 GAME 採用了一貫而十分優越的 MADE（MicroProse Adventure Development System）介面，使得上手容易。由於此 GAME 並非主打GAME，所以筆者也就不再多說了。最後的壓軸好 GAME 是叫「 C.P.U.BACH 」的主打 GAME。

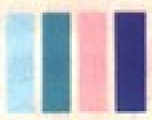
「巴哈」這位歷史上有名的音樂家應該有聽過啦

C.P.U. Bach

！可惜的是這位「巴哈」是爲了3DO的系統而設計的，所以，各位 PC 的玩家很可能無法玩到。不過爲了和另一位特約作家的「 98 精品店」相呼應，筆者也將擴展一下讀者的視野，特地以此3DO的「巴哈」爲開始。而且現在新的 Macintosh 上又多加了一塊486/25的板子，所以也可以執行 PC 的GAME 的。筆者認爲也許也可以介紹一下 MAC 的 GAME。我們還是先回題吧！ 3DO 系統其實有三大要素所構成①一個 32 位元的RISC 處理器②一個 double-speed ，也就是 300 kb/sec 的光碟機③像 CD 一般的音質及 3D 音效合成。大家可能不覺得 32 位元的處理器有什麼了不起的地方，因爲大家都使用 386 或 486 ；但是3DO主要想〝幹掉〞的目標是像Nintendo 或 SEGA 之類的公司。美中不足的是3DO的光碟機的標準規格竟然和一般公認的標準不同，眞希望這不要在日後成爲它的阻力才好！值得欣慰的是電腦遊戲的巨人之一的 Electronic Arts 也正積極地投入軟體製作的主力。哦！差點忘了，這裡是「新 GAME 俱樂部」，而不是「硬體世界」。若讀者有興趣的話，筆者日後再仔細和各位細談這些。現在回到「C.P.U. BACH」好了。值得一提的是這是Sid Meier的又一鉅作。有了「巴哈」，大家都有可以輕輕鬆鬆地作曲及欣賞電腦演奏古典樂曲。Sid Meier 曾滿意地表示：「人們以爲這個產品展現了電腦的創造力，其實它更代表了人類的創造力！」不知道 EA 是否打算也出 PC 版的！

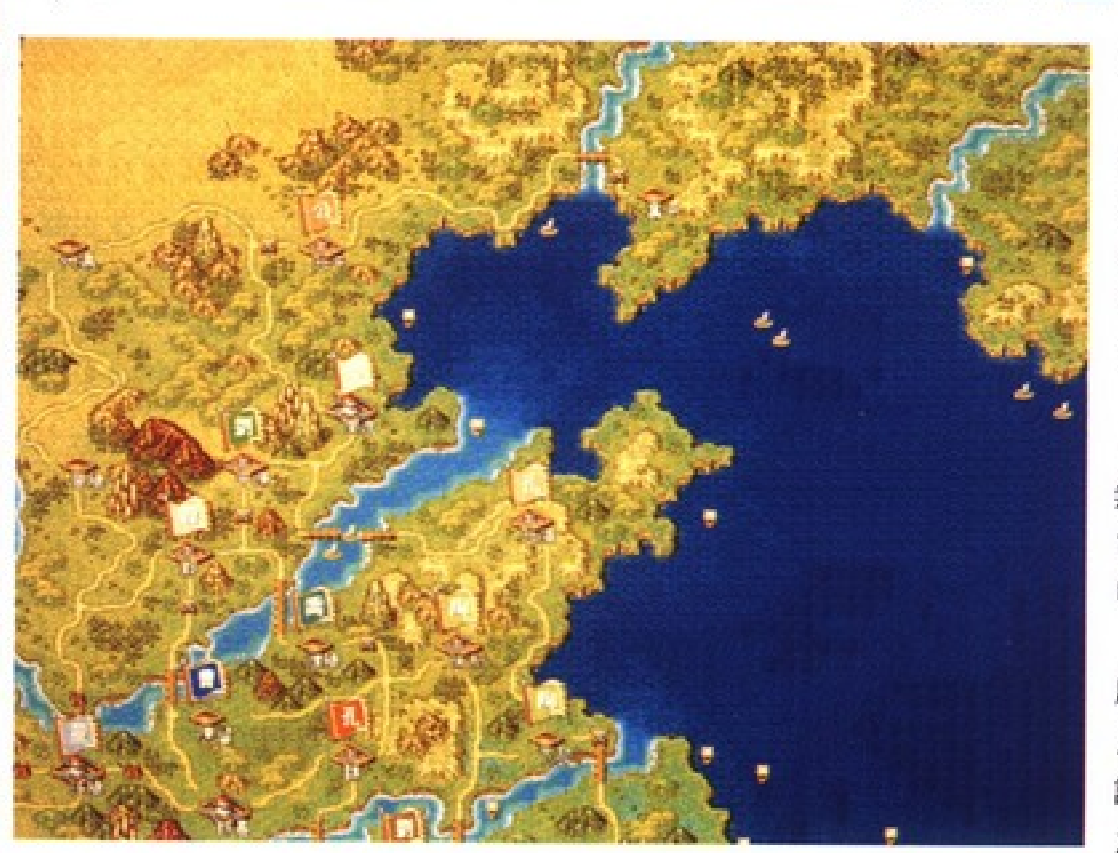
介紹了這麼多MICROPROSE的東西，想必大家對這個公司也有了更深入的了解。不過，這一期的「新 GAME 俱樂部」還沒有完，因爲還沒介紹Spectrum Holobyte的 GAME 呢！筆者目前知道的有 2 個 CD-ROM 上的 GAMES ，一個叫「 Wild Blue Yonder 」系列，另一個則是筆者個人最矚目的「 STAR TREK ： The Next Generation-A Final Unity 」你的任務就是在 Enterprise （企業號）太空船上爲了保持宇宙的完整性而奮鬥。大家對這一個 GAME 若稍有注意的話，一定知道上一集的 Star Trek ： 25 週年紀念只是 Interplay 公司出的，據說到目前爲止已經賣出了超過三十萬份了！而現在Spectrum Holobyte公司則以更大的手筆來發展這一個GAME。雖然他們曾考慮出片時要出 2 張 CD 片，但最後還是決定將所有的東西放在一片上面，以免玩的時候還要抽換 CD片。由於 Star Trek 第二代的電視演員和第一代及電影中的不大相同。爲了讓國內的朋友也能儘快地進入情況，筆者特地爲各位介紹一下這裡面的主要人物：艦長是一位叫 Jean-Luc Picard 的法國人、大副叫做 Wil Riker 、最受歡迎的科學官（其實是一個超強的電腦人）是 Mr.Data 、臉色蒼白是他最大的特徵、安全官是一位從 Klingon來的 Worf ，另外還有首席顧問： Deanna Troi（她可是會讀心術的呢！）以及醫術精湛的醫生 Dr.Beverly Crusher等等。玩的人必須從上述的角色扮演中一個角色。雖然 Enterprise 上面也配備了許多先進的武器，但是由於你的任務是和新的文明進行接觸與了解，所以戰爭的設計在目前並非首要的工作，但是預計會和 Wing Commander的風格類似。

筆者認爲MICROPROSE和Spectrum Holobyte在今年預備出片的情況看來，前景應該是一片看好的景象，筆者將在下一次再爲各位介紹其它公司的作品，我們下次見。



駐美作者：TODAY





在這名作紛紛延期，大 GAME 一一跳票的年代， KOEI 居然沒有讓玩家失望地在 3 月18日準時推出劃時代大作 -- 三國志IV，筆者除了 Happy 之外也不免要責罵美國公司的沒效率了。

這次的三國志IV雖曰「速報」，不過絕對是好好玩過，品嘗過的報導，而非從外國雜誌看看資料就來獻寶，在此先與諸看官提醒一聲。

先談談畫面吧！ KOEI 的作品從前是以爛畫面、好內涵出名的，這一、兩年急起直追，再次證實〝Made in Japen〞就是好的保證，這款三國志IV就是血淋淋（？）的例子，傳聞中優異的 PC-98 的畫面恐怕也難出其右，諸位看到畫面後大約就不用我多言了，稍微要說明的是，IV代有兩種顯示模式，以〝SAN4〞指令是採 640 × 480 16 色的模式，效果叫人眼睛爲之一亮，若以〝SAN486〞啓動遊戲，則以〝800 × 600〞16 色模式顯，效果更是叫人〝失明〞（好像誇張了點！？），不過兩者畫面，配色皆同，只是 800× 6 00 的點較小，使畫面精緻多了，也使主地圖範圍增加，指令欄變小。

談到指令欄，就得談談操作介面，不是我偏心，不過這次的介面實在設計的非常好，用起來得心應手。在Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ代中， KOEI 都以鍵盤爲操作主體，〝一組數字定天下〞之名不逕而走，到了IV代可完全不同啦，不但大刀闊斧的改以 mosue 爲操作主體，更配合時下最流行的視窗系統，還可移動視窗位置以免影響視野，即使是數量的輸入（在徵兵、撥款時皆用得到）也有合宜方便的方法：一種是分個、拾、佰、仟、萬，諸位數字一一輸入，一種是直接移動代表數量色帶。在列出武將資料時，捲動效果亦佳，毫無不連續，延速等現象，總之，在IV代中可用〞鼠上得天下、鼠上治天下〞來形容，一點也不爲過。

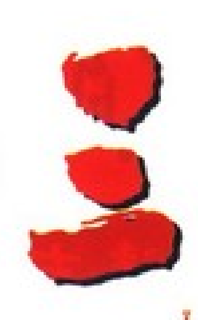
以上兩者是玩家可直接看到的，再來想介紹的內容方面，恐怕就無法直接由雜誌上看明白了，請大家稍稍動用一下您聰明的腦袋瓜子吧！

在前三代中延用郡國地圖已被廢止，而採用了類似信長野望 -- 霸王傳的方式，在完整地圖上依史實設定各城與關卡的所在位置，相互之間的通行關係則有〞全體地圖〞來表示，主地圖上可見名山大川，古城巨艦，城上還有各方梟雄的旗號，看得好生過癮，此外還有都市狀況的視窗，只須選取〞本國〞或〞屬領〞即會出現，在此視窗中的〞城〞、〞內〞、〞軍〞、〞財〞、〞將〞5 項輔助指令可讓你完全掌握該城資料，而上方的〞軍事、人事、外交、內政、商人、計略、助言〞七個指令更包括了政、經、軍、外交等數十項工作內容。

在工作方面，諸將除了每月有一次工作機會外，還可兼任一項長期的工作，如內政指令中四項國力（城力？）指數的強化，這還是以前沒有的，而君主適用的工作也被集合在〞君主〞這個選項下，並放在共通指令的部份。由於每月輪到玩者時並不分某城先某城後，所以不會有以前那種因時間差而打敗的情況，玩者只須在所有工作完成後選取〞休養〞就表示本月工作結束。

總之在戰略、政務、人事、資訊詢查這幾方面是十分眞實而方便的，不過在戰術上似乎就不太好了。

IV代中攻城掠地的方式有些奇怪，以一堵包括城門的厚實城牆爲戰場，主要訴求爲攻城戰，玩者可用許多奇特的器械，如衝車、投石器（發石車）…等，攻城、守城，勝利條件主要是敵人全滅，雖然不是首創，不過三國志系列中倒不曾出現過，所以這是很新鮮，可惜新鮮之餘失之偏頗，多少叫人有不太正統之感，地形因素似乎也消失了，算是有待市場考驗的新內容。（保留了Ⅲ代的一騎討伐特寫鏡頭）

三

戰術上失之偏頗的IV代，在人物資料設定上可就正統斃了，超過 450 名的人物在電腦上活躍，還可再增加新君主或新武將，提供了君主肖像12名，武將肖像近 150 張，喜歡〞培植私人勢力〞的玩家可在IV代中建立一支強大而史上不曾出現的武將群。

此外，有統率力、武力、知力、政治力魅力，5 種數值能力（註二）和 28 項特殊能力，包括軍事方面的：弓兵、騎兵、海戰；計略方面的：作敵、流言；作戰方面的：罵聲、虛報、…等，如此一來，人物的特色便突顯出來，每個人都和別人不同。但是資料太多的結果似乎也不是很好，比方說，統率力並不能算好的關羽居然在曹操之上，而〞野心〞這項重要數值亦被取消，還有可增加能力的寶物也有些給錯人或在不該出現的時期出現（提早或太晚），好在一般人大概也看不出來吧！？

資料的取得十分方便，共通指令欄的〞情報〞和都市狀況視窗的五項選項可提供便捷的服務。都市狀況是十分眞實的，包括重要物資的價格、1 月和 7 月的收支預算、武將資料列表、軍隊和武器的資料，林林總總，相當繁複。

整體說來，筆者對IV代的期望沒有破滅，不過卻風聞到一個震撼的消息，據說在光華商場，PC-98 版的公司貨（第 3 波代理版）高達 3800 元的天價！高達 3800 元的天價DOS／V 也不相上下，對這點筆者只能說，現實生活中眞是充滿〞驚奇〞，不過也希望代理商不要以爲〞台灣錢，淹腳目〞就漫天叫價，到時叫垮了市場大家都沒好處--

龍戰於野，攻城掠地！

三國志IV戰爭系統可說分爲兩段式，雖然主要以攻城戰爲主，但在攻城之前，可以打開城門派出軍隊在原野上迎擊敵軍，如果無法打退敵軍可以再退回城內防守，因此可稱之爲「野戰、攻城」的兩段式的戰爭系統，一般來說，野戰是以殲滅敵軍隊或大將爲主，而攻城時則以打破敵軍城門爲重頭戲，因此諸如雲梯、衝門車、投石車等各種攻城道具紛紛上場，相當有趣，當城門的防禦值下降爲零時，敵軍就要敗逃了！

攻城掠地！

董卓軍使用雲梯登上城牆與袁術軍決戰。

關羽、張飛攻打城門的畫面。

城牆上的守軍砸下落石，這也是計策之一。

投石車上場了，其威力相當驚人！

法術通神！

關羽使用天變的計策，晴天登時下起傾盆大雨。

龍戰於野！

攻擊時的基本指令有通常、一齊、突擊，與一騎抗之四種。

使用計策的畫面，李儒火燒袁術軍。

歷史戰略遊戲劃時代的鉅作

蛟龍衝上天—三足鼎立的遠古傳說

看過小說三國演義的讀者，也許會納悶為何到最後曹、劉、孫三家都未能統一天下？為何天下最後落在司馬家的手上？針對這個歷史問題，KOEI 在三國志IV的開頭畫做了一個合理的解釋，原來曹操、劉備、孫權都是棲息在鄱陽湖底的三條蛟龍，因為受到天下動亂的震撼而衝出湖面，開始三龍爭奪天下的傳說，只可惜三隻蛟龍雖然鬥得如火如荼，但代表眞命天子的眞龍，還棲息在深不可測的湖底呢！雖然三國最後踏上了功敗垂成的宿命，但在遊戲中你還是有可能改變歷史哦！

1 鄱陽湖面的夕陽象徵著東漢將亡的命運。

2 黃巾作亂弄得百姓民不聊生。

3 常侍之亂弄得勢黃巾賊，董卓因十各路諸侯羣起剿滅

4 受到天下動亂的震撼，三隻蛟龍覺醒了！

5 蛟龍衝上天，開始各據一方的霸業。

6 三國爭鬥的歷史由此開始！

詳盡的歷史考據 宛如全本的演義

這次的三國志IV共將三國歷史分為六個章節，玩家可以從任一章節開始遊戲，以第一個章節「董卓廢帝、火燒洛陽」為例，登場的君主就有18個，其勢力範圍、跟隨的武將，是根據歷史考據來設定，相當詳盡，如果你喜歡培植私人勢力，讓自己的名字留於三國青史，也可以選擇自創君主或武將來完成你的霸業。

這就是第一章節登場的 18 個君主，每個人的肖像畫的唯妙唯肖，令人興奮！



自創女君主選擇肖像的畫面。

創造男武將時肖像多達 70 個！

善用外交策略，如同擁有百萬雄兵！

雖然俗語說：「弱國無外交。」，但在三國志IV中，弱小的國家的唯一保命手段便是外交了，藉由外交的指令，不但可以與其他國家「同盟」來苟延殘喘，等到實力強大後，還可以「勸告」其他君主歸降，或是「共同」出兵攻打其他君主，最特別的是，當與異族友好時，還可以「邀請」他們來侵略你所痛恨的君主，因此外交上的良策，有如百萬雄兵一般必須善加利用。



北平的公孫讚親赴平原向劉備求和同盟。

第一時期勢小力微的劉備以同盟為保命的良策。



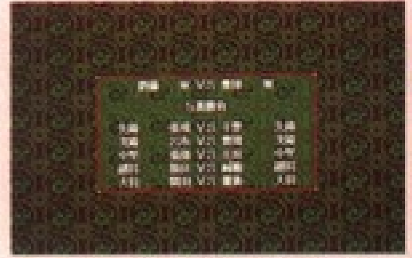
一騎以挑之，勇將活躍的戰鬥舞台！

在所有戰鬥指令中，最吸引的大概就是「一騎」這個指令了，經由這個單挑指令，可以看到許多知名的三國勇將武力對決的精彩場面，除了一般野戰、攻城的時候可以單挑指令之外，當攻破敵方的城門而敵方又無處可逃時，雙方可以舉行最後的武將單挑決戰，這時可以選擇一戰定勝負、三戰兩勝，或五戰三勝的模式，雙方依此排出各場出陣武將的名單來一決高下，由於是「集體決鬥」，因此過程之精彩，可說不在話下。

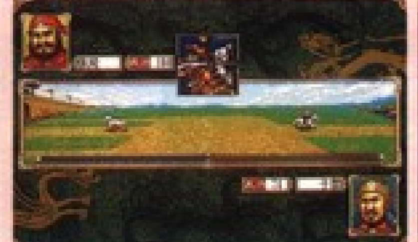


➡砍了曹操，竟在他身上找到八樣寶物！

⬅贏得最後決戰後，劉備終於逮到曹操了！



▲五場單挑決戰的陣容排定了！



▲第一戰，兩馬相交，只一合，張飛挑于禁於馬下。



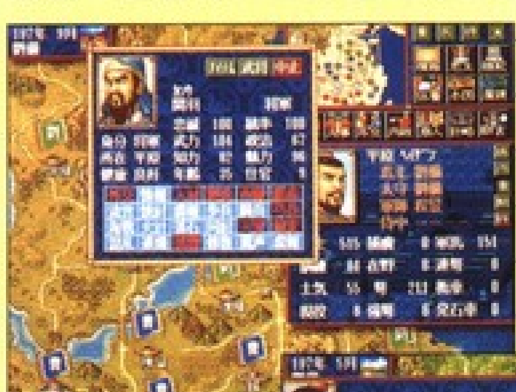
▲第二戰，曹操手中的青釭寶劍不敵呂布的方天畫戟。



▲第四戰，顏良英勇，臧霸敗走。

招賢納士，充實霸業成功的後盾！

在三國志IV中，登場的武將約有 450 名，除了每個人的肖像都不同外，能力也有高下之分，除了武、智力、政治力等五種基本屬性外，另外還包括了 24 種特殊能力屬性，而且只有擁有某種特殊能力的武將才能從事某種特殊的行動，因此，大規模的招攬人才是絕對必要的。而武將的招攬，除了利用人事搜索、登用的指令外，戰爭中捕獲武將也是一大來源，另外，如果名聲不差的話，還會有人自動送上門來哦！



⬅除了基本的屬性外，還有 24 種特殊能力屬性，關羽的特殊能力不少。



➡搜索是尋找人才的好方法，可放手讓政治力高的武將去做。



➡被罵了一頓！登用武將不成，還名望不夠，不但

⬅捉到郭嘉了！如此良才非登用不可！

➡夏侯玄自動上門來投靠！

⬅賞賜寶物可獲得武將的忠誠效忠，並提高屬性。

妖魔道



/賽亞人

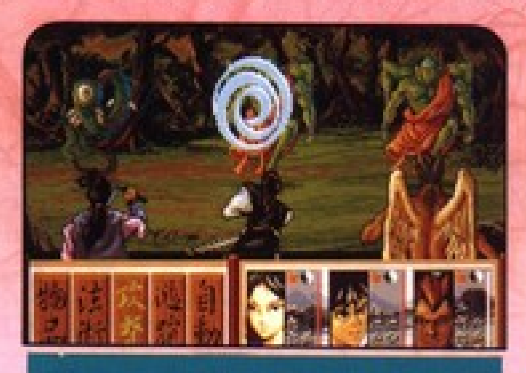
自第 58 期刊出妖魔道的報導後，引起了玩家極大的回響，因此本雜誌特別派出記者前往大宇公司訪問了妖魔道的製作群。以下爲記者在大宇公司爲您所做的報導。

一打開妖魔道製作小組工作室的大門，便覺一陣冷風吹出，記者懷著忐忑的心情，慢慢的走進去，只見十隻充滿血絲的眼睛直瞪著我，我吞了吞口水，勉強擠出笑容，以發顫的聲音表明身份，終於坐在工作室深處的一位工作人員微笑地走了過來，他便是妖魔道的程式計設師－－林正欣先生，林先生聽完我此行的目的後表示願意全力配合，訪談於是展開……。

革新的面對面戰鬥系統



主角擁有多種攻擊動作，圖示爲揮劍、砍劈兩種。



使用法術時的畫面效果



左方的女隊員出手攻擊右方的敵人，除了攻擊的方向會改變外，人物的表情也會產生變化。

妖魔道所採用的面對面戰鬥系統，和以往採用相同系統的遊戲不同的地方，是在攻擊時還有方向感的設定，因此當隊員排排站攻擊敵人時，不會有好像對著面前的空氣揮劍，然後敵人便憑空中招的情況，而是可以看見武器確實的招呼到敵人身上，最令人驚訝的是，如果使用最左邊的隊員來攻擊右方的敵人則出現斜向角度的攻擊動作，當然，使用魔法時候情形也相同。

記者（以下簡稱記）：能否先介紹一下，此次參予妖魔道製作的工作人員？

林正欣先生（以下簡稱林）：當然可以！這次妖魔道的工作人員，在美術人員方面有負責繪製地圖元素的胡富欽，他在大宇已工作近兩年，曾參予過春秋爭霸傳、失落的封印等遊戲部份的圖形繪製，經驗十分豐富；負責敵人角色繪製的是杜政達，他雖然是大宇的新人，但自小就被稱爲天才兒童，進入大宇不久便受到大家推崇，被奉爲「瞎塗亂畫王」，他畫的敵人角色個個栩栩如生，令人讚嘆！另外負責動畫繪製的林信源，他所負責的層面相當廣泛，只要在遊戲中看見會動的，八九不離十都是出自他手，在製作妖魔道前，他曾參予過天使帝國、失落的封印等遊戲的製作，所以他對這份工作已是駕輕就熟，表現得十分傑出呢！另外在音樂人員上，我們邀請到曾爲幻象雷電、魔法世紀等製作過音樂的林坤信先生，相信玩過上述兩款遊戲的玩家對他的創作都會相當有信心。剩下的就是敵人在下我了，我就没什麼好介紹的啦！反正我的工作最多，又沒有人體諒我，還出一大堆奇奇怪怪的點子給我，什麼即時戰鬥系統、關鍵字對話系統、複線式劇情、法術及物品多樣化、大量動畫……，嗚……我快〝花轟〞啦～！

（正當記者我要提出下一個問題時，突然一旁的地板上發出幾陣曖昧的呻吟聲，害得我早上吃的波蘿麵包夾蛋餅全都吐出來了，心裡正惱怒時，一張削瘦的臉孔迅速地靠了過來，上下打量著我，正當不知所措時林正欣趕緊將他拉開。）

林：剛才忘了介紹（私下透露其實是故意的），這位便是妖魔道的企劃－－李佳澤，號稱「睡覺王」，他剛才就是在睡覺。……大家忙得要死，他卻在睡覺，眞是……。

（記者我爲了得到更多的資料，只好忍著剛



才的怒氣，問了這位企劃幾個問題。）

記：你好，我是軟體世界的記者！請問你在遊戲中負責那些部份？

李佳澤（以下簡稱李）：原來是軟體世界的記者大人啊！久仰、久仰，欽敬、欽敬，佩服、佩服，厲害、厲害……小弟今日能見到大人，實在萬分榮幸，對了！請在小弟臉上簽名好嗎？

（好可怕的馬屁功啊！或許稱爲「狗腿王」更爲恰當！）

記：這…等訪問完後再說好不好……。

李：没關係，記者大人說怎樣就怎樣……。我在妖魔道中不過是一個小小的企劃人員所以做没幾樣工作，只有編劇、對話、角色設定、地圖設定、敵人設定、法術設定、道具設定等等等等而已啦！没什麼好說的…對偉大的記者大人而言，這根本不值得一提嘛！（記者我已經被他稱讚得飄飄然，說起話來也比較大聲了。）

記：咳…，既然劇情是你編的，那你說說看你的劇情吧！

李：是！是…。妖魔道的劇情是發生在一個充滿各種族類的異世界，形態上雖然偏向於中國風味，但卻讓人有著迥然不同的感受，小弟爲了編寫劇情，特別參考山海經，從中節錄了五個異國人，放到遊戲中，成爲分別代表五行的五個種族人，而整個遊戲也環繞在這五族人所組成的五個國家，所以妖魔道有一個副標題－－五域之章，其中的五域便是指這五個國家。

記：請詳細說明一下五族人分別是那五個種族，各有什麼特徵。

李：好的！五族人各居一方，東爲焦僥族，他們長得非常矮小，不到三尺高，以樹葉爲食，而且崇拜青龍神；西爲白民族，他們長得一身白色短毛，但兩個眼框和兩只耳朵都是黑色的，長得實在是很像…一種動物，他們崇拜白虎神；北方是氐人族，他們居住在水底，長得是人身魚尾，很少露出水面，他們膜拜玄武神；南方是厭火族，他們居住在火山上，狗頭人身，全身長滿黑色毛髮，最特別的是他們能控制火焰，厭火族人相信他們的能力是來自他們的神－－朱雀神；位居中央的是無啓國，無啓又稱無繼，没有後代的意思，因爲他們没有性別之分，而且不老不死，他們崇拜麒麟神…，這些便是五族人的概要了……。

記：可否再請教你關於地圖方面的事？

李：記者大人，關於地圖方面的話，小弟負責的只不過是最初始的設定，没什麼好說的，你可以去問胡富欽，因爲繪製和編排地圖全是他一手包辦的！

（從剛開始便一直沈默不語的胡富欽，聽到這一番話，終於也開口了。）

胡富欽（以下簡稱胡）：關於我所負責的地圖方面，爲了配合企劃所設定的劇情，我可參考了不少書籍，而且爲了表現出立體斜角的效果，眞是傷足了腦筋，害我的頭髮掉了不少，希望這些努力不會讓玩家們失望。

記：方才企劃說到妖魔道的世界分成五個國家，那麼在地圖方面每個國家是不是各有其特色呢？

胡：沒錯！事實上我們很刻意地將五個地方的景觀創製成各俱特色，如北方氐人族是一種半魚人的種族，所以北方的地形是以一個大湖爲中心，而這個大湖的湖底便是氐人族的所在了，東方焦僥族住在一大片樹林中，南方則有一座火山和一座火樹林，西方則是最混雜的地形，有山有水有平原有樹林，而中央無啓族的地盤則爲一座高山，變化性算是十分豐富。另外在迷宮方面，我也十分用心喔！像水底迷宮、高塔、火樹林等都是我嘔心瀝血之作，希望大家能喜歡。



（胡富欽話剛說完，記者不經意看見隔壁的電腦螢幕上有一隻張牙舞爪的青色神龍，魄力驚人！連忙看了看坐在電腦前的那位仁兄，只見他露出一臉憨厚的笑容，額下兩道粗黑的三角形眉毛上下抖動著，似乎非常滿意自己的作品，原來他就是先前程式設計師所提到，負責動畫部份的－－林信源先生。我趕緊靠了過去，問了他幾個問題。）

記：林先生，能否爲你所負責的部份做一些說明？

林信源（以下簡稱源）：呵…呵…記者先生別叫我林先生，叫我阿源就可以了。我的工作就像剛才林正欣所講，層面十分廣泛，比如開場、過場、結束的畫面都是我的工作，爲了做好這些我請教了公司裡幾位對動畫分鏡有研究的同事，也多虧他們的幫忙我才能做出這些令自己滿意的作品。還有，戰鬥中的法術動畫、主角們的攻擊動作，也是我畫的，不知道玩家會不會滿意，呵…呵…。

記：林…阿源先生，能不能談談已完成的幾段畫面內容。

源：呵…呵…記者先生別叫我阿源先生，叫我阿源就可以了。目前完成了幾段動畫企劃說不要這麼早就透露，他還叫我別跟你們講是他說的，呵…呵…所以我只能講開場畫面，故事是發生在一個繁榮的小鎮，他們每年新年時都會很熱鬧，後來有怪物來襲，就很可怕，村莊都毀了，主角和他媽媽差點死掉，還好有一個長翅膀的人救了他們，後來他們就逃到一間小廟裡了，這就是開場畫面的內容，呵…呵…。

（相信各位讀者有看沒有懂吧！）

記：呃…謝謝阿源接受我的採訪。

（記者正準備要離開，走到門口突然看見一個人蹲在椅子上，口中發出微微的低吟，我心裡直發毛，只想趕快離開這個可怕的地方，不料那人突然飛撲過來，嚇得我胡說八道，還好林正欣和胡富欽將他制服住，我不禁好奇。）

記：這…人是誰啊！怎麼會這麼恐怖…。

林：唉…這位就是負責繪製敵人角色的杜政達，他爲了要畫好怪物角色，每天模擬怪物的動作與心理，久而久之就變成這樣子，你不用擔心，他待會就好了。

記：原來是這樣子……。那麼我採訪便到此結束，下次再來。

（記者看著他們的慘狀，才了解製作遊戲的辛苦，不禁黯然。我特此呼籲大家尊重智慧財產權，才不會扼止國產遊戲的發展，和糟蹋了遊戲製作者的苦心！）

ASIAN AEROSPACE'94
Including ASIAN AIRPORT EQUIPMENT & TECHNOLOGY '94

'94新加坡亞太航空展

隨行手札



從二月廿三日到二月廿六日這短短的四天，對於這次參加智冠科技所舉辦的「新加坡航太展之旅」的廿一位團員來說，眞的是一次非常非常珍貴的知性之旅。

可能會有許多玩家不清楚智冠科技什麼時候有舉辦過這麼一個大型的參觀旅行活動？這便要從大約一年半前，軟體世界所推出的一個極精緻的空戰模擬遊戲－－納粹飛行祕史說起，當時的企劃行銷小組正在爲出片在即，卻又擠不出一個像樣的促銷點子來搭配此一經典的遊戲，深感有愧於衆多玩家的厚愛與支持，而個個愁容滿面正準備集體引咎下台的當兒。殊不知從那位高人的口中吐出一句，玩飛機還可以坐飛機去看飛機，哇！就這麼一句話，不但重新大大的振奮了這一群瀕臨禿頭的企劃人，更挽救了他們即將失業破碎的家庭。但是，在當時因爲每2年舉辦一次的航太展甫閉幕不久，想再度赴上盛會，勢必非得再等上兩年不可，原本我們也擔心玩家的熱忱會隨著時間的拉長而冷卻，但從遊戲上市半個月內即收到了近八千封的抽獎回函，可以看出玩家們對於這次活動所抱持的肯定立場。

隨著亞太展的開幕日期的逐漸拉近，十四位分佈在台灣東西南北的幸運玩家，他們的期待心情開始有了明顯的起伏。而智冠科技原來是要由軟體世界雜誌的總編初陽兄隨團記錄報導的，但因正逢他老人家在坐月子，錯了，更正，是咱們李大嫂很努力的爲她的相公生了一個很漂亮的女兒後，正在產後調養，故而李總編基於人道立場仍無法隨行，適逢筆者此時工作正値“小月”。故便被奉派跟大伙兒坐飛機去看飛機了。

抵達新加坡後，樟宜機場便首先展現了新加坡這個國家驚人的建設成果，它的美觀、碩大、舒適和快速的通關作業，不愧連續三年被評爲全球最優秀的國際機場。坐上了新加坡旅遊局的遊覽車沿東海岸快速道路駛向市區的路速，在時速限制嚴格規定不得超過50公里的行速度上，映入眼簾的竟是一遍青蔥翠綠，早已風聞新加坡的整潔漂亮與法制嚴明。如今一見，眞是如此。

由於本次的亞太航空展前三天只提供給來自世界各國的買主商洽之用，後兩天，也就是三月廿六、廿七才開放給一般民衆團體購票參觀。所以本團前三日便由當地的導遊安排輕鬆的觀光旅遊行程。第一天下飛機便立刻趨車前往植物園欣賞上千種爭奇鬥妍的熱帶花草，接著又車不停輪的衝到世

界貿易中心坐空中纜車，直奔聖陶沙島的海底迷宮世界給魚看，站在"免你走"自動履帶上穿梭在兩座極具巧思規模的透明玻璃隧道之中。成群結隊大大小小奇形怪狀的魚種和成群結隊大大小小五顏六色的人種，也都隔著這面圓弧形的玻璃相互愉快的欣賞著對方呢！眞的是很漂亮，令人彷彿置身於眞實的海底般。吃完了豐盛晚餐，嘴角餘香尚存之際，又跟著一大群人散步到廣場觀賞精采的水舞，聽著一支支古典現代的舞曲和四處傳來熱烈掌聲，想必表演一定不俗，只可惜筆者當時正顧著打蚊子和閃人頭，錯失了一些精采的畫面。

次日，本團隨導遊旅遊了新加坡幾個具有代表性的地點，如唐城片場看拍片、飛禽公園、到牛車水親身體驗早期華人的開拓史蹟……。筆者因爲奉命必須去拜訪幾家當地的軟體經銷商所以没能同隊前往，不過從晚上團員回到飯店走路歪歪斜斜的模樣，不難想像，這一天應該也是玩得挺夠本的了！其中和筆者同室代子出遊的朱先生，在出國前即已有腳傷，這兩天走遭下來，原腫脹的小腿又加大了一號，但隔天仍是興致勃勃，一跛一跛有說有笑的跟隨大伙兒坐遊艇去印尼吃海鮮。第三天來到了印尼的巴淡島，這是一個與新加坡截然不同的國度，在來自台灣的大企業集團正在這塊面積六百餘平方公里的島嶼上大興土木開發之際，仍然到處可以嗅到屬於南洋特有的熱帶神秘氣息。午餐和晚飯全是當地的海鮮大餐，大盤大盤的蝦，大隻大隻的蟹，每個人也都大口大口的剝食著，餐畢，再奉送每人一粒 XL 的椰子當水果。在用餐的同時，還有當地的土著口著生硬的台語，載歌載舞的唱著"愛拼才會贏"。晚上是下榻在在歌星白嘉莉的丈夫所開設的全巴淡島唯一的五星級飯店，裏面的陳設恐怕連部份台灣的著名觀光飯店也望塵莫及。所以舒適的程度自不在話下。

第四天，也就是本次行程的重頭戲——參觀航太展——因爲受限於來回的車時，開放的時間以及下午四時半的返台的班機。所以，實際上參觀的時間也僅有兩個鐘頭，這還是團員協商主動放棄午餐所掙來的時間。話不疑遲，一下了專車便馬上往會場裏頭鑽。整個展示區分爲室內展示區和露天展示場，會場大門左側，迎面便架有一座波灣戰爭時美軍所配備的地對空 JERNAS 飛彈控射中心。到了內展區，以陸戰所配備的武器系統爲主要展示，另一邊的一台F-5E模擬駕駛器也吸引了許多參觀者的好奇眼光。內展二區以現今的航太工業零主件爲主要訴求，除了各家知名廠商的飛機引擎等主要元件外，衛星傳訊系統和波灣戰爭時，美軍用以轟炸伊拉克命中率幾乎百分之百的衛星導航系統，此次亦被公開展示。不過最吸引玩家的，是由Boing 公司所展示的 3D 飛行模擬畫面和幾款最先進的諸如小牛飛彈、精靈炸彈等武器系統，同時，由各大飛機製造公司所精心製作，栩實逼眞的模型飛機，也讓大批的飛機迷驚艷不已。



精巧細膩的各款戰機模型，聚集了無數模型玩家的驚艷目光

不過，不能否認的，最最吸引人潮的，還是一架架陳列在外展區的先進戰鬥機，雖然還是没能一睹 F117A 隱形戰機的丰采，但美法的幾款現役主力機種也差不多全到齊了！其中以美國參展的戰鬥機種最多數，而較具知名度的有 Grumman 公司所設計生產的F-14"Tomcat"、McDonnell Douglas 製造的F-15"Eagle"型、F



外展區一景

Havok 戰鬥直昇機。俄國 MIL 製造 MI-28

/A-18 Hornet 型，以及 General Dynamics的F-16 " Falcon " 型戰鬥機。另有EA-68 PROWLER 攻擊機，而來自法國，但最具代表性的，無非就是去年我國甫向法國洽購之十架的Mirage（幻象）2000D 型戰機，雖然它的機體並不大於F-14，但因爲它有著漂亮剛勁的流線型身軀，近乎嶄新的機身和噴著墨綠相同的迷彩，故而理所當然的成爲會場最吸引人的明星機型。光是要與它合照留念，排除就得花上廿分鐘左右。在戰鬥直昇機方面，有衆人皆熟識最具破壞力的 AH-64 攻擊直升機，最難得一見的還是俄製的 MI-28 、" Havok " 和 Mi-35 " Hind " 等三種大型的攻擊直升機。以上所概略介紹的是大家所比較熟知的幾種戰鬥機型。其他尚有許多軍用及商用的中小型飛行載具，因受限於時間的緊迫，故未能充分予以一一記錄。

除了展示飛機外，外圍還有許許多多的紀念品零售攤，舉凡與航空展有關的帽子、T恤、鞋襪、海報，應有盡有，更有很多在台灣不太容易見到的飛機模型，不過售價也都高得嚇人。

總結這次的航空展之行，雖因時間的因素未能讓每個團員做充分的參觀，連大家最期待的飛行表演也無暇觀賞，但總括來說，能在短短的二個小時的時間內，對全球目前最先進的航太工業、武器、戰機等做一番最直接的巡禮，也不負此行的最大意義了。由於這次玩家對於這項知性的參觀旅遊反應十分熱烈，所以智冠科技的企劃群將會朝著這個方向，整理出適合的遊戲產品，再配合舉辦類似結合知識與娛樂的活動。最後，感謝此次參與新加坡之旅的所有伙伴的體諒和配合，希望你們永遠保有這四天中的體力與愉快的心情。



法國達梭公司的幻象 2000D，也是我國未來的主力戰機之一。

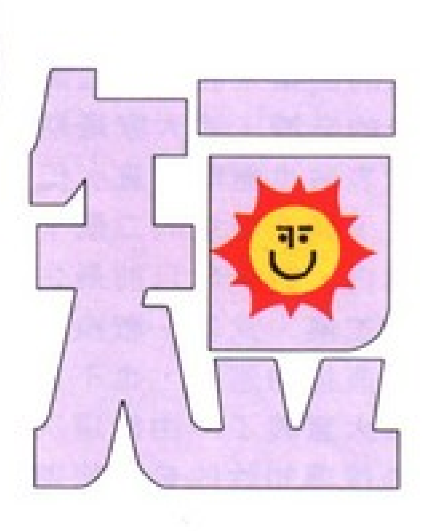


新加坡空軍"黑騎士"的飛行表演海報。

台北的顏志賢與就讀花蓮高中的葉元鳴，背景是F-14 " TOMCAT "。



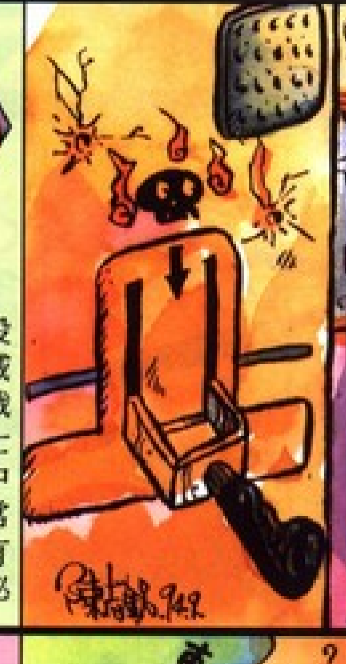
初抵新加坡，合照於樟宜機場內。

電玩


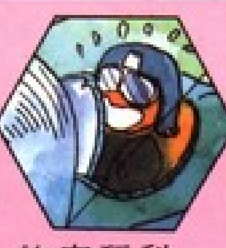

毀滅戰士



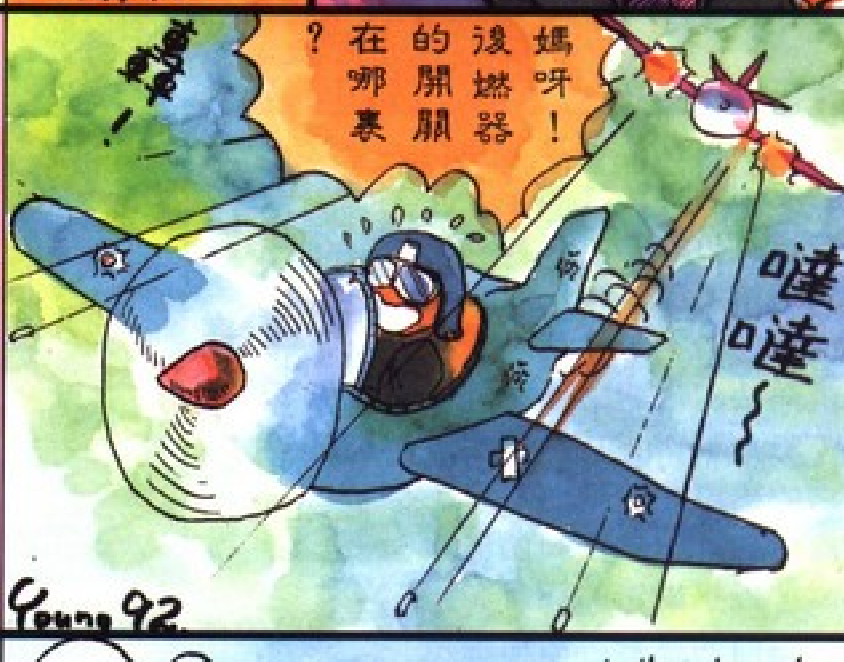
毀滅戰士中常有秘門的開關或按鈕，看見任何開關都會去動一下，已經是玩家的習慣動作，積習難改的玩家這回可捅下了大麻煩啦：：：




太平洋空戰英雄



玩習慣配備精良、科技先進的「銀河飛將」玩家，如果改玩「太平洋空戰英雄」，最可能出現的狀況可能是：：



中華職棒



打擊出去，又高又遠，顯然是一支全：：「砰！」唉，讓我們爲這位熱情的球迷哀悼一下吧！



射鵰英雄傳



爲了驗明這匹馬果眞是遠近馳名的汗血馬，郭靖決定：：天啊！是誰把砂紙當手巾拿給郭靖的？！




GAME
SHORT
爆笑出擊
MIT
有效！
YA
請愛用世界牌感冒膠囊！
爆笑出擊
「爆笑出擊其實也有辛酸的一面……」「大恐龍如是說：「沒辦法，房租還沒繳，老婆又大肚子，爲了第八胎的小恐龍，只好來拍廣告賺點尿布錢……」
毀滅戰士
靜
啊……啊……
毀滅戰士中有各式各樣的武器，開槍炮轟怪物很有快感，可是這回主角居然帶了把兒子的水槍……
百戰小旅鼠
跟你拼了……哇靠！
又泡湯了…新裝的假牙嗚……
蘇俊銘
百戰小旅鼠的第一關只要下達垂直下挖的指令就可輕鬆過關，這是多麼容易的事……嘎！！是鐵板……
笑傲江湖
令狐沖，納命來！！
獨孤劍法共有九式，其中五式已經失傳……，因爲……



模擬城市2000鈔票無限

各位模擬城市 2000 準市長們，當你們從聯邦政府手中接收了一筆經費，準備建造一個理想中的城市，或是由於政績卓著，聯邦政府命你去拯救一個悲情城市，是否因爲資金的短缺而使你做的不盡理想或是嚐到了失敗而被市民踢出城鎭的命運。筆者在剛開始玩的時候也發生過這種情形，不過沒關係，本市長立刻請來了世界財經大師 PC-TOOLS，而使本城市的城市基金大幅上升。

首先，先進入遊戲，選擇建立新城市或是悲情城市，然後一進入遊戲時立刻將遊戲的時間停止並儲存起來，存好了以後跳出遊戲（注意！當你要跳出遊戲時，電腦會問你是否要存檔，請回答 No ，否則將無法修改），進入 PC-TOOLS，先在 SC2000 的子目錄中找出你所存的檔案 ????.SC2 並將指標放在其上，用 Find 指令找尋16進位碼（16進位碼請參看表一），找到之後，將其改爲 FF FF ，改完之後存起來。再進入遊戲，你將發現你有 65535元，若你認爲這點小錢仍不夠使用時，沒關係，出售一份債券，於是城市基金變成 75535元，存檔後跳離遊戲（仍然不可在跳離時存檔），進入PC-TOOLS，在 SC2000 的子目錄中把指標放在 ????.SC2 上，並找尋16位碼01 27 OF，找到之後將其改爲 FF FF FF ，存下來後進入遊戲，哇塞！城市基金變成了16777215元，這麼多錢應該可以讓你實現你的市長夢了吧！

註1：若你認爲還不夠的話，請自行再如法炮製一番！

註2：記得要付清賣債券所積欠的錢。

對了，另外再告訴讀者--個小技巧，當你在玩悲情城市其中之一 --Flint 時，一進入遊戲之後，先將所得稅調到 5 %，將法規視窗中除了 Finance 之外的法規全部勾起來，找一片地方設立水塔及十幾個抽水幫浦，使供水能夠充足，再把所有的工業稅率調爲 2 ～ 3 % 之後，將時間調到最快速，不久之後，你將能從你的市民手中接下Flint的市鑰，爽吧！

等　級	16　進位碼
Easy	4E20
Medium	2710
Hard	2710

●王凱育

三國誌Ⅲ－寶物增加法

相信大家在玩三國誌Ⅲ時，最高興的事，大概就是得到寶物，尤其是寶物到手的那一刻，令人感到特別興奮，而小弟我有一個方法，可讓你得到許多寶物，使你興奮不已。

首先隨便找一郡（當然是自己的，在此稱它爲A郡），並確定A郡裡沒有未徵召的武將，然後再派一個人（誰都可以）去尋找武將，下完各種指令後，再換別郡下指令（你也可以很多郡一起進行這個方法），當輪回到A郡的前一郡下指令時，下完指令後，記得存檔，再換A郡下指令，一開始會出現A郡的報告書，如果在「尋找武將」欄中沒有成果，這時就讀回檔，再按「O」再換A郡下指令，如果還是沒找到，再讀檔，這樣一直反覆（正常的話要七、八次，運氣好一次就可以了，運氣不好，十幾次都要），直到報告書說：「××（君主名字），沒有找到武將，但找到××（寶物名字）」這時表示成功了，並且每一種寶物都不只一個，但也並不是每一次都能找到寶物，所以如果你反覆讀檔超過二十次都沒找到，那就不用試了，換別郡看看。

看完此方法，相信各位三國迷心裡已經在心動了，好！二話不說，開始行動！

●陳瑞旻

三國志Ⅲ－極惡外交法

三國志系列遊戲一向在玩家心目中有著不可磨滅的價值，這次再度推出第三代，相信各位三國迷一定不會錯過，但是當你在這塊吞食天地中南征北討的同時，必會遭遇到挫折，頓時讓你的雄心壯志銳減，別灰心！請各位諸候聽我的忠言：

外交功能中有一同盟的指令，善加利用可藉它提高信任度和防止敵國的入侵，是遊戲



初期中最佳的護身符，遊戲的另一個特色是加入了出使外國的指令，能要求其它君主給予適當援助，在每年四月、十月時，派出能力較好的人員或全員出動，向同盟國借米糧和金子（若因讀音相同而產生誤會，恕不負責），四月時借金子，十月時借米糧效果最佳，筆者曾經一口氣借了數萬的金子和廿多萬擔的米糧，這樣夠賤（建）…設國家了吧！眞像是聯合國救助非洲飢民一樣的大手筆；另外同盟國之間如相互攻打的話，是要負出相當的代價--將領忠誠度的降低，所以利用這個法則，將鄰郡的防守兵力削弱，必定會產生致命的吸引力，誘使其破棄同盟而攻向你，之後再派間諜查看其轄下的諸郡，忠誠度一定是跌停板，這時就不是挖角了而是一城一城的挖過來，這樣人才就不餘匱乏，朝統一大業更邁向前一大步。

●羅仕旻

奇門遁甲之九五眞龍超級召兵法

各位奇門遁甲之九五眞龍的玩家們，是否覺得這『眞命天子』的帶兵量，實在是少的可憐，每次遇到敵人，戰況眞是@＃＄……慘不忍睹。所以拼命的練功，來提升各將軍的帶兵量，現在本狗頭軍師告訴各位眞命天子一個招兵買馬術，而且可以超越帶兵量的最高限制，不必拚命的練，更不必靠 PC-TOOLS 。首先不管用什麼手段，先讓各將軍的帶兵量損失一些，然後使用小還術以上的醫術，來恢復帶兵量，直到醫術的點數用完爲止，這時你可以發現每位將軍的帶兵量都是數十萬大軍，就算敵人是『千軍萬馬』也都不用害怕了。

P.S ：如果等級增加，或進入旅店休息後，所增加的帶兵量，將會恢復爲目前上限的帶兵量。

●典子

軒轅劍Ⅱ 快速提升等級法

在軒轅劍貳想升等級都得在原野或迷宮中練功，所以有時會被怪物打得招架不住，而落得全員陣亡的命運，所以本人在此小傳一招技巧，在正常的情況下村子內都只能購物、休息等，但如果你按下F10的按鍵記住！要一直按著，加上方向鍵隨意走動，便可遇到在原野等所遇的怪物，如在客棧附近或客棧內這樣走動，你想想看經驗值多好賺啊！

P.S ：此招在初期或中期時非常有用，後期也不錯！還有一點，就是你如果想快一點遇到怪物，在原野也可用！

●李淸霖

機甲之夢大秘技

在遊戲中每個敵人皆相當難以戰勝，而錢又老是不大夠用，所以借百戰天龍告訴諸位賺錢大法，首先將錢花得差不多的時候，就跑去跟那個穿野戰服的高利貸借個五百塊錢，然後再把錢花得不到五百塊，之後就還錢給那個人將還錢設定爲五百塊，然後就見自己的錢逐漸歸零，之後就突然變爲四百多萬，這時你就可以瘋狂大採購，就算是甘達遇到這種以錢堆積成的銀彈裝甲也要退避三舍了。

●林士倉

永生不滅過關密碼

永生不滅雖然是好早以前的遊戲，但對我來說仍是愛不釋手，經筆者的努力下，終於玩完所有的關卡，以下爲它的破關密碼，祝各位早日破台。

LEVEL2 ：cddff10006f70
LEVEL3 ：f47ef21000e10
LEVEL4 ：b5fff31001eb0
LEVEL5 ：563f743000eb0
LEVEL6 ：cbdec53010a41
LEVEL7 ：c250f63010ac1
LEVEL8 ：e011f730178c1

註：0是零，不是英文字母，BYE！

●E.F.H

魔法世紀快速過關法

當我方攻擊時，就按F4、F5～F10，您將會發現螢幕上的敵人都不見了，可是…可是…我方人員的經驗值、血、等級等都不會改變，如果您只想快速過關的話，可用此法；如不是，就不要輕意的嘗試。

●葉宏恩

UNALIS

FlightStick Pro
正式入侵台灣領空

擊毀任何在空中會飛行的目標



● 飛行搖桿 FLIGHTSTICK

具有噴射機操縱桿的外觀，可模擬噴射機與直昇機的操縱元件，也可以在一般的電腦休閒軟體中使用。搖桿頂端與食指扣握部份各有一組發射按鈕，另外還有一組特別設計的「節流閥」模擬旋鈕，讓玩者體驗技巧與真實性更高的操控感。

榮獲美國MULTIMEDIA WORLD雜誌讀者票選為「最佳產品獎」冠軍。

美國PC ENTERTAINMENT雜誌評語：「最好的雙按鈕搖桿」(The Flightstick is quite simply the finest two button joystick on the market)

● 飛行搖桿專家版 FLIGHTSTICK PRO

模擬遊戲空戰英雄們的最佳選擇！FLIGHTSTICK PRO具有更真實的外觀與扣握感、四組發射鈕與一組四方向帽型按鈕。玩者完全不用碰觸鍵盤，便可以方便地切換武器、鎖定敵機、再將之一彈擊落！

松崗公司1993年12月資訊展參展期間，各台電腦上唯一歷經展覽全程而仍能正常運作的搖桿只有FLIGHTSTICK PRO(這表示至少200小時的連續使用)！

● 賽車搖桿 VIRTUAL PILOT

提供您如同駕駛噴射客機或高速飆車的真實感。VIRTUAL PILOT可以很容易地緊貼在桌面上，只要將駕駛台與電腦連接便可使用。這是模擬遊戲與賽車遊戲玩家的最愛！



台灣總代理：松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837

全省特約經銷商：

北區 臺北：慧盛企業有限公司 (02)3222395 安致電子有限公司(02)3944916 旭傑資訊(02)3710600 來欣電腦(02)3964098 天青資訊有限公司(02)8238778 殷客達資訊公司(02)3979282 壽仁電腦有限公司 (02)2662125 芳鄰企業股份有限公司(02)9623927 新士科技有限公司(02)5949277 新竹：書耕實業有限公司(035)225792 古今集成文化事業公司(035)218272

中區 臺中：萬鴻資訊 (04)2216278 順發電腦(04)2213669 神帥電腦(04)2265635 麥克微電腦(04)2258961 龍軒電腦(04)2221275 德寶電腦(04)2249526 玉城多媒體(04)2017028 嘉義：愛因斯坦電腦公司(05)2288228 吉康資訊有限公司(05)2234537 博識電腦公司(05)2788476

南區 臺南：船富資訊事業有限公司 (06)2241795 傑登電腦股份有限公司(06)2268862 億品電腦有限公司北門店(06)2240437 船塢書坊(06)2697682 墊腳石書城(06)6325433 順發電腦臺南店(06)2287411

WI19404-2

UNALIS

來自俄羅斯的挑戰

- 如果您曾經徹夜不眠玩俄羅斯方塊
- 如果您迴避只知道啃食硬碟的遊戲
- 如果您痛恨只具有聲光效果的遊戲
- 如果您厭倦只強調殺人練功的遊戲
- 如果您是忙碌的上班族
- 如果您的閒暇時間很少



只要您有上述任何一種「困擾」，「俄羅斯拼盤」中腦力激盪與鍛練反應力的六個小品遊戲將可以陪伴您歡渡年節！俄羅斯方塊(Tetris)原作者大力推薦！

俄羅斯拼盤



松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)7042762 台中(04)3257900 高雄(07)3369837 代理發行

W940418-I

凡寄回松崗休閒軟體「回函卡」，並註明購買產品爲「星艦迷航記一審判儀式」的消費者，將可收到遊戲攻略本！

「星艦迷航記一審判儀式」(Startrek: Judgment Rites)上市以來，受到星艦迷和冒險遊戲迷們的廣大歡迎，爲了回饋消費者，本公司決定不計成本，不以營利爲主要目的，免費贈送「星艦迷航記一審判儀式」的英文攻略本。這在國內外休閒軟體市場中，均可說是創舉。

倘若您尚未寄回松崗「回函卡」，或是購買的產品並非是「星艦迷航記一審判儀式」，只要支付工本費與郵資共新台幣三十元整，就可以獲得這本攻略本。付款方式：至郵局購買滙票，收票人抬頭欄處註明「松崗電腦圖書資料股份有限公司」，寄至「台北市敦化南路一段339號8樓休閒軟體部」即可。



多媒體電腦教學軟體

在Windows的環境下，以遊戲的方式及生動活潑的內容幫助小孩子增進算數、英文能力，地理知識及閱讀技巧；提早發掘藝術天份；同時提高手眼協調性與基本電腦操作技巧。

YEARN2LEARN™



算術

*Wood Stock, Snoopy,*及*Linus*透過三種難易不同的算術練習幫助小朋友學習簡單的加法及乘法



著色

內建十幅精彩圖片讓小朋友著色；有多種不同大小的蠟筆及橡皮擦，還有十三種不同顏色會說話的蠟筆讓著色過程更有趣

Geography Games

拚圖

有趣的美國地理拼圖幫助小朋友認識美國各州的名字及地理位置



閱讀

美語老師透過活潑的卡通漫畫配合生動的語言述說著*PEANUTS*的故事；五套精彩的故事加上隱藏動畫，特殊音效及神奇效果等待小朋友來發掘



遊戲

刺激的飛行遊戲讓小朋友練習基本的手眼協調及記憶力



台灣總代理

科鈺 電腦有限公司

TEL: (02)356-9377 (06)274-3980 (07)346-0368

台灣總經銷

大宇資訊有限公司

TEL: (02)3563567 FAX: (02)3560969

FirstAid ✚ English
急救英語 生活篇

比美國老師臨場教學還要有效的學習方式

別處找不到的英語生存技巧題材



如果學英文像在看戲，而你也可成為戲中之一員，可以演戲、編劇或挑戰那該多好！雙語急救英語讓這件事輕而易舉的實現了。

本教材是目前唯一提供即時錄放音、腔調對比、語氣變化、關鍵字替換、角色扮演、聽力測驗的多媒體"交談式"英語教學系統。

透過親切的語音提示，急救英語引導你藉由分段演練、角色扮演、編輯組合及聽力挑戰等四大功能，讓你自由選擇學習方式，輕易突破英語的口語瓶頸。

每個語句你都可以
聆聽（Listen)------無限次重複聆聽該句
比對（Compare)-----比對與標準發音的差別
錄音（Record)------錄下自己的發音與腔調
練習（Magnify)-----分節練習連音及比較長的句子

生活篇內容

● 爭論 Arguing
退款(退貨) Refund
抱怨(服務不週) Complaining

● 美容 Beauty
男子理髮 A Haircut
女子美容 Beauty Salon

● 求助 Getting Help
自助洗衣店 Laundromat
修車 Car Repair
銀行櫃台 Bank Teller
自助洗衣店 Laundromat
修車 Car Repair
銀行櫃台 Bank Teller

● 緊急求救 Emergency
火警/救護車 Fire & Ambulance
漏水 Plumbing
汽車拋錨 Car Troublembulance

● 購物 Purchasing
食物 Food
衣服 Clothing
二手車 Used Car

● 詢問 Inquiry
方向 Directions
時間 Time
車站 Ground Travel
機場 Air Travel

系統需求：

IBM PC 286 以上或100%相容電腦
DOS 5.0 及以上版本
1 MB主記憶體
VGA顯示卡及螢幕
CD-ROM DRIVE
聲霸卡或其100%相容卡
喇叭或耳機
麥克風(建議選購)

開發公司
雙語資訊(太平洋)股份有限公司
台北市信義路四段155號8樓之1
TEL:(02)7036330 FAX:(02)7036398

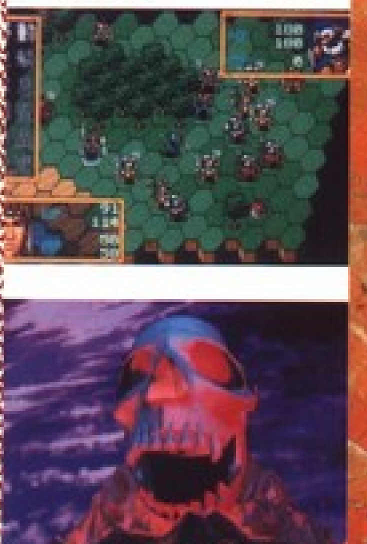
發行公司
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:(02)3563567 FAX:(02)3560969

好 評 熱 賣 中

魔 法 世 紀

★昇級制立體六角格戰術遊戲。
★作戰採用動畫式格鬪模式。
★敵我共88種角色登場，戰鬥多彩多姿。
★3D動畫與大量劇情畫面貫穿全場。
★加入物品、對白導引系統、劇情十足。
★輔助小地圖設定，方便鍵盤操作。
★波瀾壯濶的BGM令你感動莫名。
★強烈建議使用滑鼠、大宇搖桿。

定價：450元



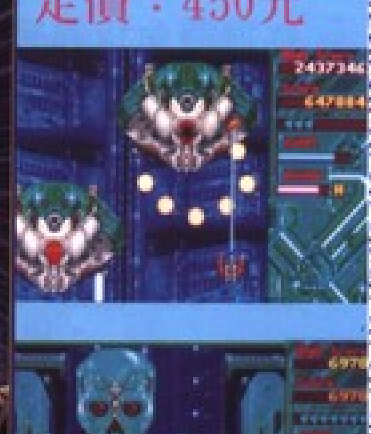



幻 象 雷 電

★強悍的重金屬音樂與身歷其境的逼眞音效，全新感受。
★採多段式高速平滑縱向捲軸，大量角色出現時，亦無延遲感。
★三種超強主武裝、三種輔助飛彈與自動速發，發揮空前射擊火力。
★超巨大異形生體與戰艦，噁心詭異的生命肉體，構成細膩的場景。



定價：450元







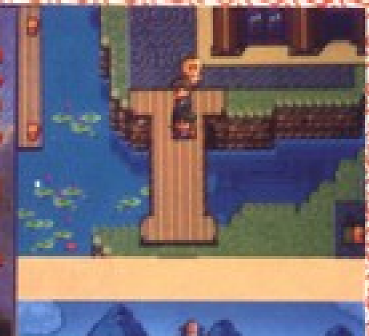


定價：540元

★增設觀看地圖與存取進度等功能。
★支援數位音效及直追PCM音源的背景配樂。
★支援大宇搖桿，攻略如虎添翼!!
★場景瑰麗輝煌，有如置身於莫高佛窟，浮屠神殿!!
★大型頭目角色登場，畫面效果媲美遊樂器。
★3D俯視角度搭配流暢畫頁捲動。

魔 道 子






定價：480元

★訊息完全中文顯示，不再有錯過精彩劇情的遺憾。
★迥然不同的風土民情及親切的對話，讓玩者能夠親身體驗猶如眞實的幻想世界！
★生動的角色動畫，讓劇情更淋漓盡致！
★華麗的戰鬪魔法，貫穿全場。加深玩者的視覺感受。
★戰鬪中的震撼音效及城鎭中的活潑音樂，伴隨著玩者一路征戰。

失落的封印



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969
服務專線：〈02〉3560955


軒轅劍
貳
休息
奇術
物品
狀態
★豐富的劇情，帶動整個遊戲。
★精緻的造型動畫貫穿全場。
★山水畫表現的作戰場景。
★華麗的戰鬥效果動畫。
★獨特風格的背景音樂。
★操作簡易，容易上手。
★煉妖壺系統可捕捉妖怪並自由合體。
支援AD-LIB卡／聲霸
© 1994 SOFTSTAR INFORMATION CO.











★關鍵字提示對話系統、體驗一問一答的互動式(Interactive)交談。
★分秒必爭的即時(Realtime)作戰系統，生死勝負如影隨形。
★斜角俯視地圖、重新品味另一種別具情趣的中國山水建築風貌。
★「舟遊江湖浪滔間，萬種風情盡眼前」南船北馬中的水上風光一覽無遺。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F TEL:(02) 356 3567 FAX:(02) 356 0969


熱烈發售中
角色扮演遊戲
勇者傳說
M&P SYSTEM製作
採用360*240 256色VGA畫面，全螢幕的捲動模式，視野更寬廣，畫面更細緻。
戰鬥採用明快的側視角度，以我方在右敵方在左，雙方在螢幕上登場開打的方式表現，使戰鬥形勢全然開放，精心設計的主角戰鬥動作幽默有趣，加上大量的數位音效，令臨場感大為增加。
接近二十種的魔法，包含魔龍攻擊、召喚死神及迷惑術……等攻守型法術，操作容易，效果絢麗！
對話採取新穎的漫畫汽球表達手法，不再是傳統式打開一個方框來顯示訊息，不會有"不知是誰在說話"的奇怪情況。
支援ADLIB、SOUND BLASTER及GM音源。
漢堂國際資訊有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6991



炎龍騎士團

FLAME DRAGON KNIGHTS

邪·神·之·封·印

全軍集結　強力迫近！

遙遠的時空……

達拉尼亞島的羅特帝亞王國發生內亂：駐守邊疆的大將軍哈奇突然起兵叛亂，不僅殺害了國王亞美達二世，連兩位初生的王子也下落不明……

十八年後，偏遠的利達村，一名自稱是羅特帝亞王國的王子一雷特的年輕人，爲了討伐哈奇，即將展開復國的行動……

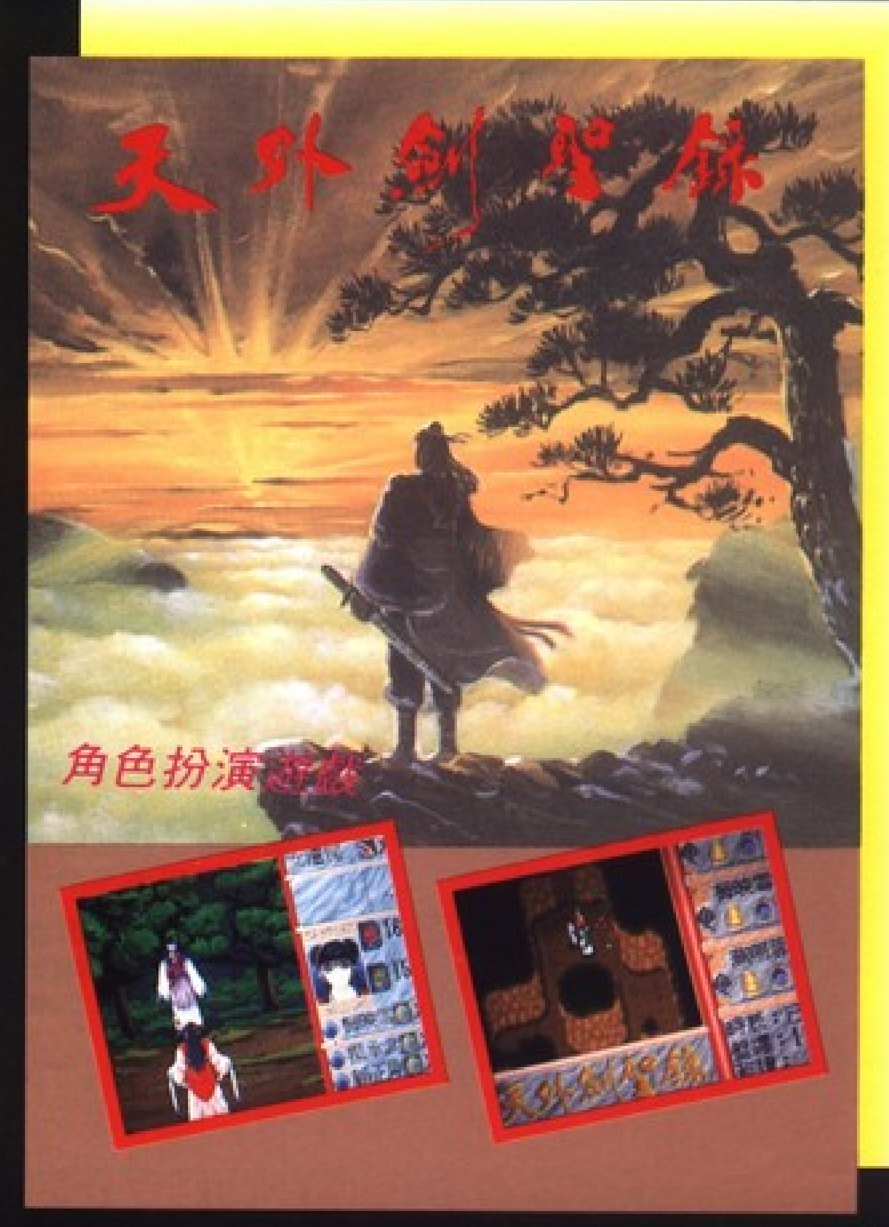
漢堂國際資訊有限公司

高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)503-9252 FAX：(02)503-6991


大戰略II
戰略遊戲
全球八大強國……七場可歌可泣的歷史戰役…
攸關全人類未來的第三次世界大戰……
都在全新出擊的大戰略II中——亮相！
BATTLE COMMANDER II


限
劇情式益智遊戲
寶石庫
魔宮救美I


風塵三俠
之 金箭使者


天外劍聖錄
角色扮演遊戲







- ⊙首創3D斜角畫面之恐龍戰略遊戲。
- ⊙支援滑鼠操作簡便容易上手。
- ⊙敵我合計160種不同部隊，場面熱鬧規模浩大。
- ⊙獨特的恐龍進化系統，可培育出具個人特色的恐龍軍團。
- ⊙全動畫式作戰方式，滑稽有趣！
- ⊙音效逼眞，極具震憾性，不可錯過！



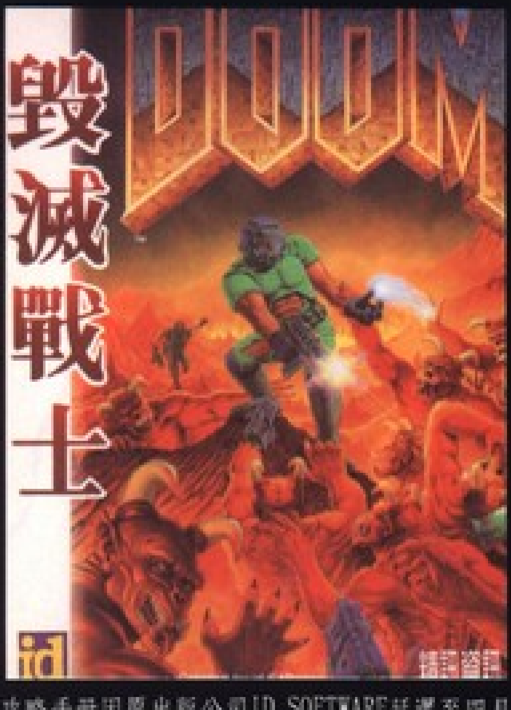
叢林戰爭

- ⊙以角色扮演遊戲為架構，融入劇情發展的戰略遊戲。
- ⊙除伍角色的加入，會隨著劇情而有不同的結果，敵我兩軍在戰場上最多可同時出現五十位以上的人物。
- ⊙選單式的操作介面，可同時使用鍵盤與滑鼠來進行遊戲，讓你輕鬆完成作戰與部署。
- ⊙戰鬥採全動態格鬥方式處理，超過二十種以上不同的角色，都有各自的戰鬥招式與音效效果。
- ⊙快速、嚴謹的AI戰術系統，敵軍不再只是一味地發動人海戰術，遊戲難易適中，過程輕鬆有趣，讓玩者在最短的時間上手！
- ⊙加入地形與包圍的支援數據，使戰鬥的勝負突破傳統一對一的模式。

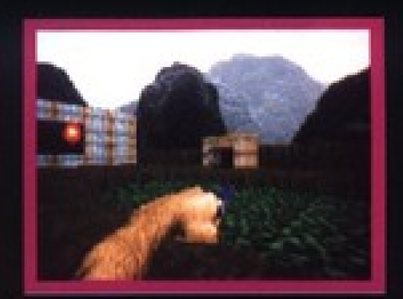








攻略手冊因原出版公司ID SOFTWARE延遲至四月底方出書，故請耐心等待並致上萬分的歉意！



- ⊙超越德軍總部的流暢三度空間捲動，即時性戰鬥，眞實、逼眞的語音效果及緊張精彩的背景音樂，帶給你全新的視聽震撼！
- ⊙破除直角式三度空間迷宮的新格局，配合上明暗光影效果，精細的畫面將帶你進入一個嶄新的世界。
- ⊙自動繪圖系統讓您毋須在複雜的迷宮中摸索出路，並提供標示地點、地圖縮放等功能，甚至查詢地圖同時亦能在地圖上四處走動！
- ⊙七種不同的武器、數十種特殊物品，遊戲中將以強大的火力及精彩的畫面效果助您走過重重關卡。
- ⊙高低起伏的地型，高闊寬廣的大廳，壯麗的背景及機關重重的通道，等待著您的大駕光臨。
- ⊙支援IPX規格網路系統，可在網路上容許四人進行多人模式。多人模式中四位同伴可提攜互助，亦可互相為敵，在電腦世界中展開一場場的生存遊戲！
- ⊙近期將推出1.2版，難度選擇增加一級，並可使用CABLE或MODEM連線對戰！！舊版昇級方式將隨攻略手冊寄送。

誠徵

- ●遊戲程式設計師：擅C語言及ASSEMBLY，有遊戲製作經驗更佳。
- ●遊戲美術造型設計及繪圖師，有無經驗均可。

請洽 (02)391-1845 蔡先生

精訊資訊有限公司



這是個星星所賜的孩子

這是個墮落的都市，天帝召來魔王率兵進攻這個城市，在這個瀕臨滅亡的時候，一名孤獨的勇者救了這個國家。

就在一個星光閃耀的夜裡，勇者被不知名的聲音引導到城外。在那裡，神賜予他一名純潔無瑕的小女孩......

就這樣，勇者在王城裡住了下來，開始他的第二人生。



多少的夢、多少的未來、這就是新的人生……

『美少女夢工場２』遊戲中，你將扮演父親的角色，教育上天所賜的女兒八年，在她十歲到十八歲的這八年間，你的教育將會影響到她的未來。想要看到怎麼樣的未來，就要看你如何的去教育她，而你的女兒是否能夠完成你的夢......？





設計開發

GAINAX

中文化發行

精訊資訊

PRINCESS MAKER 2
美少女夢工場 II

TEL:(02)395-1420　FAX:(02)394-3932

「鋼鐵勁旅」是一個模擬1939 年九月到1945 八月的第二次世界大戰的戰爭遊戲，範圍西到愛爾蘭，東至蘇聯；從北邊的挪威與瑞典，到南邊的北非。作為一個軸心國或同盟國的最高領袖，你可以在歐洲舞臺上控制衆多的陸上、空中與海上武力，你可以決定哪些單位從事生產，使你的科學家們研發特殊的武器，使用外交力量爭取盟國或進行資源佔領的動作。在本遊戲中你更必須作出許多的選擇試著以不同的方法進行第二次世界大戰。
除了傳統戰棋部份以外，還加入策略成分，是一個完整且革新型的戰略遊戲。

鋼鐵勁旅

CLASH OF STEEL™

WORLD WAR II EUROPE 1939-45

SSI

SOFT WORLD

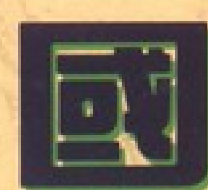
軟體世界
智冠科技有限公司

歐洲的命運，就在你手中！



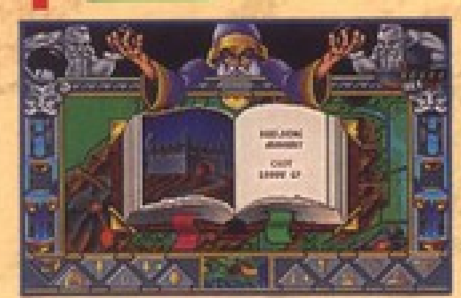



經過戰火連綿的焠煉，走過內憂外患的煎熬，



嚐過天災人禍的艱辛，你夢中的帝國，誕生！

夢 幻 帝 國









■你就是建國者！遊戲目的是靠著不斷締結盟約，外交上能屈能伸，訓練軍隊和國內的巫師、牧師，再以硬漢風格擊倒其他強敵，並征服98個不同地域，創立你夢裡的國度。

■遊戲方式有兩種！分爲戰役(Campaign)及劇情(Scenario)，〝戰役〞讓玩者由最低等級開始奮鬥，體會從〝零〞到〝有〞的感覺。〝劇情〞可深入不同歷史或假設情況，讓玩者學習適應。你可以自行創造最多5名人物，或選用電腦預設的人物。對手可爲電腦或人類，至多4名，你可從20名預設對手中挑出你想征服的。

■面對不同種族的交流！和你打交道的有人類、穴居巨人、矮人、精靈，甚至不死一族。

■掌控不同軍種並擴展武力、訓練精兵。

■以審美眼光築城設堡、建設家園。

■提供即時戰鬥、優秀戰術戰略應用！戰鬥時螢幕出現大幅戰術地圖供你運籌帷幄。

Dungeons & Dragons™ COMPUTER GAME

FANTASY EMPIRES™

SOFT WORLD

軟體世界
智冠科技有限公司

代 理 製 作 發 行


街上，有人在等你！
他們來意不善、拼命到底！
TEAM SELECTION
SPECIAL AGENT DAWSON
RESEARCH
TEAM
MODS
CANCEL


極道梟雄
SYNDICATE



倚天屠龍記
金庸
武林至尊
號令天下
倚天不出
緻動畫呈現
人物表情多，各人有抓頭、捻鬍等多種表現心情的小動作
軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行


寶刀屠龍
莫敢不從
誰與爭鋒
*CD-ROM(光碟版)和PC版同時同價推出！
武
林
華



在被黑道組織主宰的未來世界中，只有武力才是唯一的眞理。身爲某一黑道組織主宰的頭兒，你當然要想辦法把其他的人從你的地盤趕出去，不但要縮小敵人的勢力範圍，如果能讓敵人從地球上消失，那是最好不過的。所以暗殺、破壞、掃蕩就是家常便飯了。不過想當老大可不簡單，雖然不至於需要十八般武藝樣樣精通；但是下面幾招不會，連性命都難保，更別說是稱雄於世界了。且看我爲您慢慢道來吧！



◀搶佔一塊塊的地盤是黑幫壯大的要訣。

一.要有花錢的哲學：

遊戲開始時的經費有限，所以如何以有限的金錢獲得最大的收益，就是最主要的課題。要買武器呢？還是要研究呢？買身體的零件來增加防禦力是不是更好呢？這就要看您的智慧了。不過筆者認爲買生財器具（感化器）應該列爲第一優先，而研究武器列爲第二，其他的則較次要。比較強的武器可以讓您如入無人之地，輕鬆地完成任務，也降低了防禦的必要性，有句話不是說「攻擊是最佳的防禦」嗎？如果沒錢換好一點的身體零件，買些醫藥卡將就些也是權宜之計。不過身體零件的研發可別落後武器太多，否則會大大地影響生化人的移動速度。



▶遊戲開始時，購買了基本武器之後，可以考慮研發身體零件。

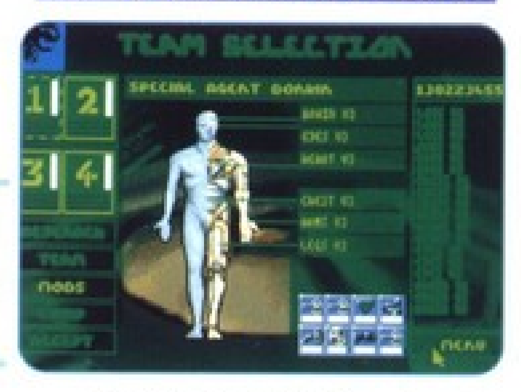
二.認清任務的內容：

在執行任務之前，都會有一段任務簡報可別忽略了，否則是會過不了關的。常常有玩家跳過簡報不看；結果不是將要保護的人殺死了，就是將要暗殺的對象感化了。甚至連原本要暗殺的對象都快逃走了，還有空「逛大街」。在這裡筆者有個建議：如果您沒有耐心看完整個簡報的話，也應該看看簡報的最後一段。最後一段通常都會將主要任務以＜＞表示出來。另外，遊戲中在生化人的狀態表下方也會以閃爍的方式告訴你目前的任務。



▶任務簡報畫面，千萬得看清楚了再接任務。

三.了解武器的性能：



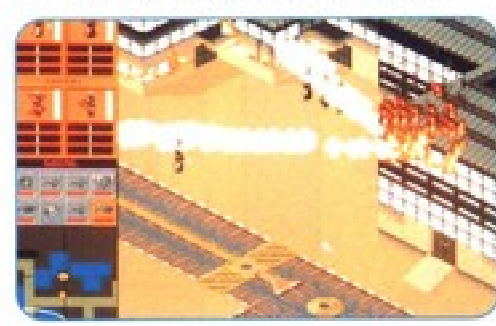
▶這是最佳防禦的狀態，另外也有不少強力的武器。

武器的種類雖多，但是常用的只有三、四種，而且威力相差甚大；如果不了解武器的性能，無異是自尋死路。MINIGUN可以說是最常使用的武器了，因爲它的價格合理，威力也不錯，可以說是滿經濟的武器。雷射槍可以說是第二高級的武器，射程相當遠，而且可以輕易摧毀裝甲車輛或殺死躲在房中的人；缺點是價格稍

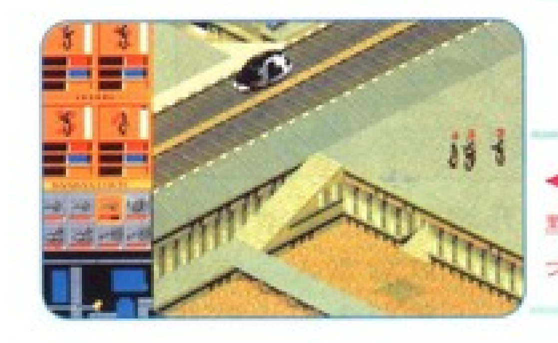
高，且彈藥不多。Gauss Gun 則是最「高貴」的武器，可以造成莫大的毀滅效果，而且還可以看到敵人全身起火燃燒，


◀Gauss Gun的火力足以令人「慾火焚身」。

如果有聲霸卡還會傳出清楚的哀嚎聲；不過彈藥大約只有五發，且奇貴無比，所以最好還是省著用吧！長距離步槍的射程雖然是所有武器中最遠的，但每次射擊都只有「來一發」，無法對敵人的生化人造成重大的殺傷效果；所以如果不是要射殺高塔上的警衛或是進行遠距離獵殺，最好還是把它束諸高閣吧！定時炸彈則是相當奇特的產品。雖然它的爆炸範圍相當大，而且威力也不小；但是難以算準使用時機，所以造成的傷害很有限，最好還是不要買這種有去無回的東西。倒是敵人的生化人所留下的炸彈可以檢回來賣個好價錢。


◀射程、火力皆十分驚人的火箭槍。

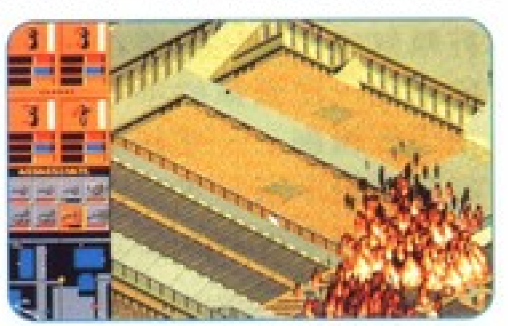
四.善用地形效果：


◀選擇制高點來等敵人才是上策。

極道梟雄不但畫面精緻，地形也做得滿眞實的，所以最輕鬆的過關方法，莫過於善用地形效果了。看過凱文科斯納主演的<誰殺了甘迺迪>嗎？你有沒有注意到片中的狙擊手大多躲在那裡呢？答案是高樓。站在制高點上，除了可以有較大的視野，而且俯射也可以比仰射更有射程上的優勢。所以，任務開始後第一件要做的事情就是找尋「高地」，不論是屋頂、樓梯、走廊、陽台或平台，只要比敵人高一些的地方就可以了。當然，可以高愈多是愈好的。要是任務一開始你的位置就已經在樓上，那是再好不過的了，只要稍爲移動一下你的生化人讓他們靠在欄杆上，就可以仰天長嘯，看著敵人一個一個前來「赴死」。有此經驗後，經過高地可要左右觀望一下，查看是否有敵人或警衛埋伏在上面，否則遭遇奇襲可是要付出相當大的代價。

五.借助敵人，壯大自己：

由於經費有限，光靠完成任務所獲得的酬勞似乎是不太夠用的。適時地扮演拾荒者將被你做掉的敵人身上裝備的武器撿回來，可以說是解決財務危機的好方法；此外，有時也可以縮減武器研發的時間，不啻是一舉兩得。敵人的生化人或警衛身上所配備的武器通常都和你同一級，或者僅比你差一級；另外警察身上好像都只有帶霰彈槍（SHOTGUN）而已。如果非必要，儘量不要使用雷射槍或Gauss Gun這種燃燒性的武器，以免敵人化爲灰燼而得不到他們身上的武器。MINIGUN火力應該就足以壓制敵人，而且在幹掉敵人後也


▶這把火燒得很壯觀，但是戰利品也燒來祭拜敵人了。

能從地上取得他們的武器；所以，MINIGN應該是最適當的選擇。敵人的生化人所留下來的武器中，最值錢的大概就是定時炸彈了。所以出任務的時候身上不要帶太多東西。如果一個生化人身上留三個空位，四個生化人就有十二個空位，出一趟任務要是能撿到四個定時炸彈回來就賺翻了，如果再加八支MINIGUN，簡眞是「卯死了」！

好好，現在你已經學會了當老大的基本技巧了，不過稱霸世界是一條漫長的道路，繼續加油吧！



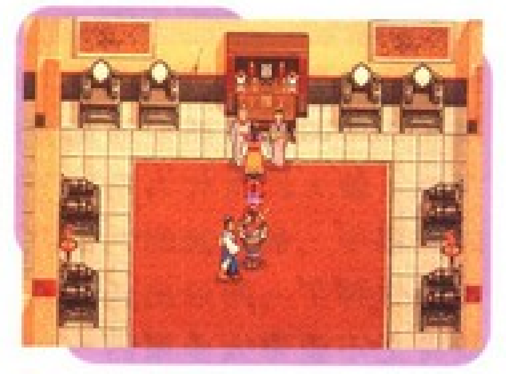
／廖奇建





平陽城、軒轅幫總舵

話說到平陽城後，一行人就四處逛逛，順便打聽消息，知道了平陽城裡，都非常仰賴軒轅幫的保護。還聽說軒轅幫的幫主--江長風的手中握有一把「軒轅劍」，使妖魔們不敢輕舉妄動，所以平陽城的居民才得以平安度日。而且幫主的手下有兩大護法--武氏兄弟，身手亦是不凡。



▲來軒轅幫總舵拜見幫主

四人一路來到軒轅幫總舵內堂，拜見幫主之後，聽幫主娓娓道來前塵舊事……原來幫主的女兒即是江如紅。

因爲妖魔害怕人類的團結，竟設下陷阱，擄走軒轅幫幫主的女兒--江如紅，企圖以江如紅性命要脅江幫主放棄與妖魔的對抗，以爲如此一來群龍無首，人類就不能抵抗妖魔了。

但是江幫主爲顧全大局，忍痛拒絕了妖魔的威脅，孰料從此幫主夫妻就不知愛女的下落了，幫主夫人只好整日以淚洗面，好不傷心！

如今骨肉終於團圓，幫主一家人和樂融融！

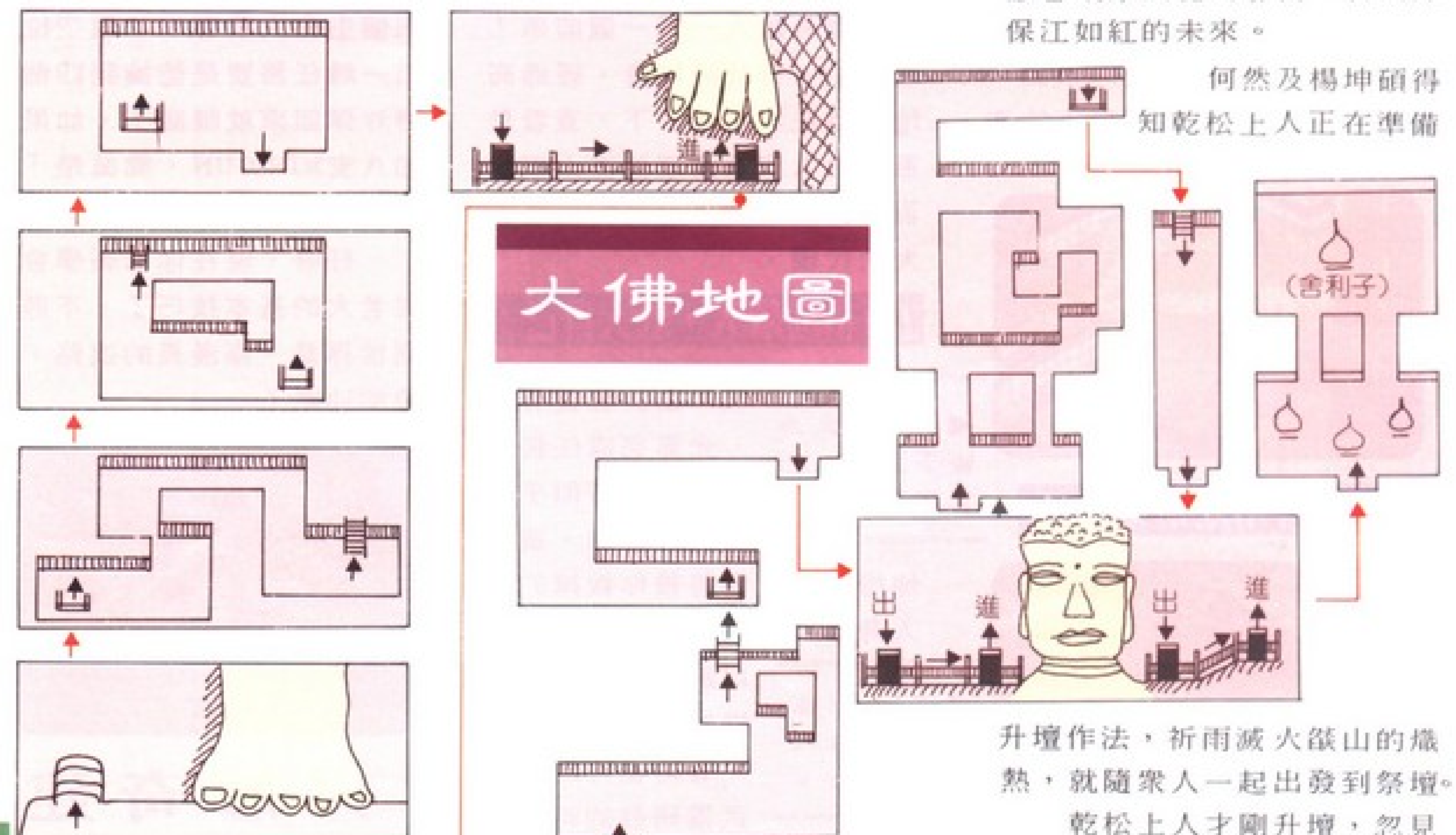
如紅還將她被抓走之後的行蹤告訴了雙親，說她自從被抓走後，就一直被安排在一座塔上，幾年來只有一隻火鳳凰妖鳥時而出現地毒打她，並用妖術詛咒她，讓她有時會失去理智地傷害過往路人，直到她遇見了何然與楊坤碩後，才被他們救出，並與他們同行找尋失去的記憶。

突然江如紅變得怪怪的，周身泛出紅光，江如紅突然向父親射出光箭，在那危急的一剎那，古月聖大喊一聲：「不可以！」，並衝上前替江幫主擋住了這一光箭，當場中箭倒地，江如紅隨後也跟著昏倒了。

奇事還不只一樁，古月聖斷氣後竟化爲一隻白毛狐狸，衆人料想不到這一連串的事情，心頭大亂，只有先把古月聖的屍體收在煉妖壺中了。

過一會兒，軒轅幫請來幫助進攻火燄山的乾松上人來了，他向衆人說出其研判結果--認爲剛才那個邪術本來應該是妖魔所設要殺幫主的陷阱，不料白狐變成的古月聖會代幫主而死，如今只有殺了妖魔才能徹底破除妖魔的邪術，否則難保江如紅的未來。

何然及楊坤碩得知乾松上人正在準備



升壇作法，祈雨滅火燄山的熾熱，就隨衆人一起出發到祭壇。

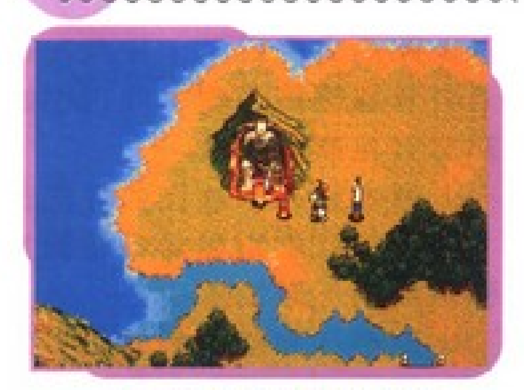
乾松上人才剛升壇，忽見

火鳳凰在祭壇附近現身，並想攻擊乾松上人，於是衆人也和妖魔打成一片，火鳳凰攻擊完乾松上人，怪笑著離開了。

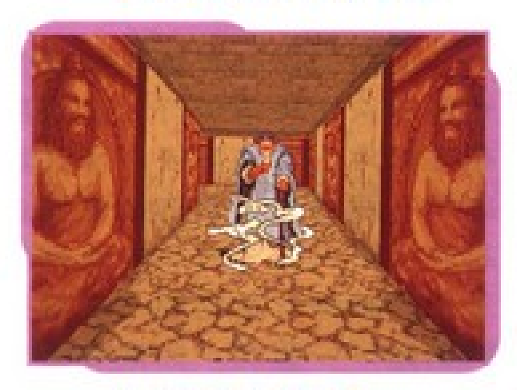
而這次軒轅幫的幫衆被火鳳凰摧殘過半，元氣大傷。

衆人強忍心中悲痛，將乾松上人抬回總舵，乾松上人臨死前，猶念念不忘將「使雲密術」卷軸交給了何然等人，並告知何然一行人如果想救古月聖，可以去找佛祖舍利子，使用煉妖壺讓白狐和舍利子合體……。

大佛、大禹地下水道



大佛內的壇中有古怪



大佛內的土地神

何然和楊坤碩詢問幫主得知，在平陽城的左方有座大佛山內有收藏舍利子的傳聞，不過大佛山內危機重重，早淪爲妖魔們的一處巢穴了。

江如紅醒來知道古月聖爲了自己而死，也堅持要爲救古月聖出一份力量。一行人來到大佛內搜查，最後找到了舍利子。

何然拿出舍利子，施在煉妖壺中的白狐死屍上，終於使古月聖復活了！

醒來後的古月聖在起死回生後領悟了一些事情。他說他雖然在壺中世界遇到了壺中仙，習得破解火燄山熾熱的方法。但他懷疑壺中仙有其他的目的？於是警告何然別太依賴煉妖壺的力量。

自從來到平陽城發生了許多事，大家也管不得這許多，只有走一步算一步了！

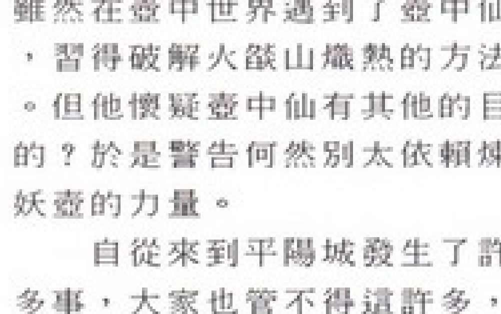
先依古月聖所述，找到平陽城右方的大禹地下水道，並開動了機關，就可澆熄火燄山熾熱。

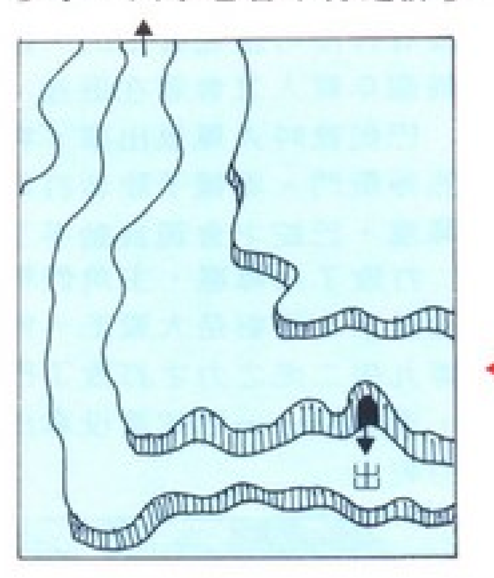
《秘密大公開》

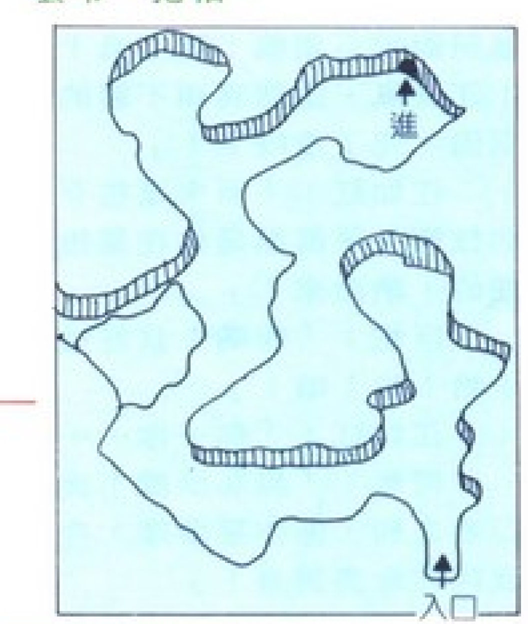
①看到大地圖上的河水改道後，就回到平陽城中找幫主。幫主會送一顆玄冰珠，此珠是與火鳳凰戰鬥的法寶。

②在大佛中指下可取得猛虎鎮鬼符。

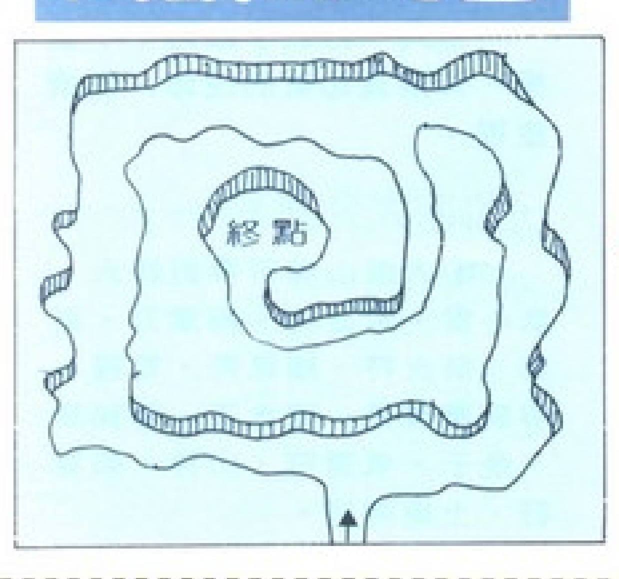
③大佛裡可以找到銀戒指、珍珠、乾糧、烏蠶手套、天兵、祭火符、嘉果、神秘果、五十兩銀子、掌心雷、疾電符、十五兩銀子、玉石、火龍傳雲令、捲軸。

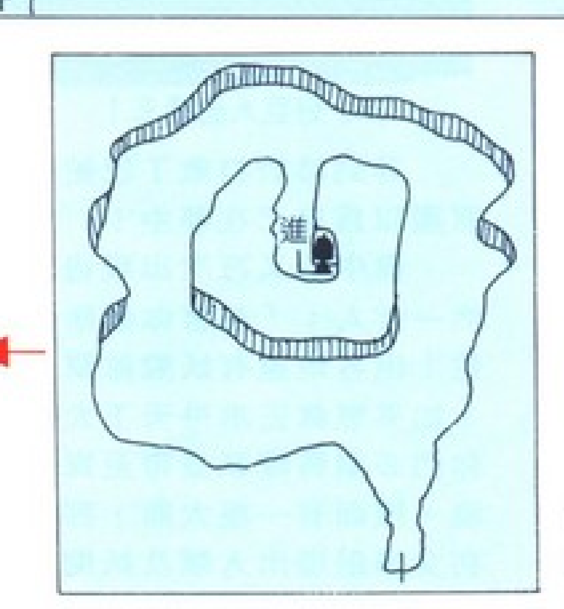






火燄山地圖





火燄山

進到火燄山中，荒涼的景色千篇一律，叫人十分容易迷路，反反覆覆的尋找，終於找到一個大魔王……



▲鬼哭符法術的效果

何然：「你就是火焰山的妖魔首領？」

巴蛇：「哼！你一行人就是叫河水改道、澆熄火燄山熔岩的人吧　！」

江如紅：「好狂傲的妖魔！何然大哥！我們不必跟它多說，看它的打扮，它就是傳說中的惡神了！」

巴蛇：「好眼熟的小姑娘！…看來你在塔上時，被火鳳凰照顧的不錯嘛！哈！哈！哈！江長風，這個冥頑不靈的老頑固，死了沒呀？！」

江如紅：「原來這些歹毒的技倆，果眞都是你在幕後主使的，納命來！」

巨蛇：「唉喲！我好怕哩！哈！哈！哈！」

江如紅：「你…你……」

何然：「無恥妖魔！徒逞口舌之利，你作惡多端，今天就叫你命喪黃泉！」

巴蛇：「哈！哈！哈！不自量力的小螻蟻……」

何然們還要再和大魔王唇槍舌劍，此時壺中仙突然出現…說：「巴蛇，你難道忘了女媧神昇天前的囑付嗎？」

巴蛇：「我沒忘！但是人類正在計畫消滅異己的陰謀，我不能坐視妖魔族的末日來到！如果不是我率領壺中的妖魔和人類相抗衡！妖魔早已被他們殘殺的一隻不剩了！

壺中仙，你也是妖魔族，你應該也爲妖魔族的延續盡一份力！更何況，你不也常說人類是既愚蠢又自私，動輒背信忘義的嗎？爲何要幫助他們？原本我還在猜，單憑這些人，哪來的能耐去開啓上古機關，叫河水改道？原來果眞是你！」

壺中仙：「我是爲了拯救天下蒼生，超脫出紛亂的世間！」

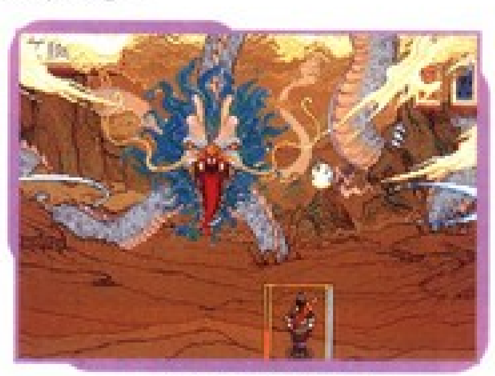
巴蛇：「哈！哈！哈！你除了你那個小壺，你能管得了誰？再說，你根本就無法離開煉妖壺三尺遠，而且你連同妖魔族都不管了，天下蒼生於你何干？你那一套拿去騙騙三歲孩童，或許有用，少在我面前賣乖了！」

也不知壺中仙是被巴蛇說中心事，還是眞認爲巴蛇無可救藥，壺中仙大叫著何然快收拾巴蛇，爲民除害！

巴蛇也是女媧神的手下，除了軒轅幫主手中的軒轅劍，還沒有什麼可讓牠害怕的，區區幾個年輕人怎會看在眼裡。

巴蛇就叫火鳳凰出來，和何然等戰鬥。看樣子除非打敗火鳳凰，巴蛇才會親自動手了!

打敗了火鳳凰，主角們和巴蛇對上！不虧是大魔王，何然等九牛二虎之力才打敗了巴蛇，沒想到……巴蛇還沒拿出全力呢！



▲好巨大的魔王！

等到終於打敗了巴蛇，大家還以爲自己在夢中！

壺中仙又再次出現告訴何然一行人：「恭喜你們除掉巴蛇！但各地還有妖魔亂竄擾民！如果想眞正求得天下太平，你們必須將煉妖壺帶至崑崙仙境，裡面有一座大鼎，那是當初女媧創造出人類及妖魔的地方，擁有很強的力量。只有將我及煉妖壺扔進大鼎，我才能發揮所有力量，將所有的妖魔收進壺中！」

壺中仙並告知何然 -- 崑崙仙境的入口就藏在巨樹裡的建木法師那裡，建木法師當初受女媧之令，除非有人帶著視肉、金烏鏡、月宮琴及雕像四寶，才能開啓入口。而這四寶藏在四座高塔，由四個強大的妖魔看護著，必須先往東北方經過『棧道』，再往北通過『風穴』，才能到達四座塔所在位置！壺中仙並告訴何然，此後這段旅程會很辛苦，不勉強大家冒這個險，說完壺中仙又回煉妖壺了。

此間大事已了，主角一行人打算繼續依著壺中仙指引的訊息到崑崙仙境去。

原本衆人不欲江如紅同行，因江如紅才剛和父母相認又驟然離開，恐怕不妥！

熟料江如紅堅持要跟，衆人無可奈何，只有先回去向幫主告辭了！

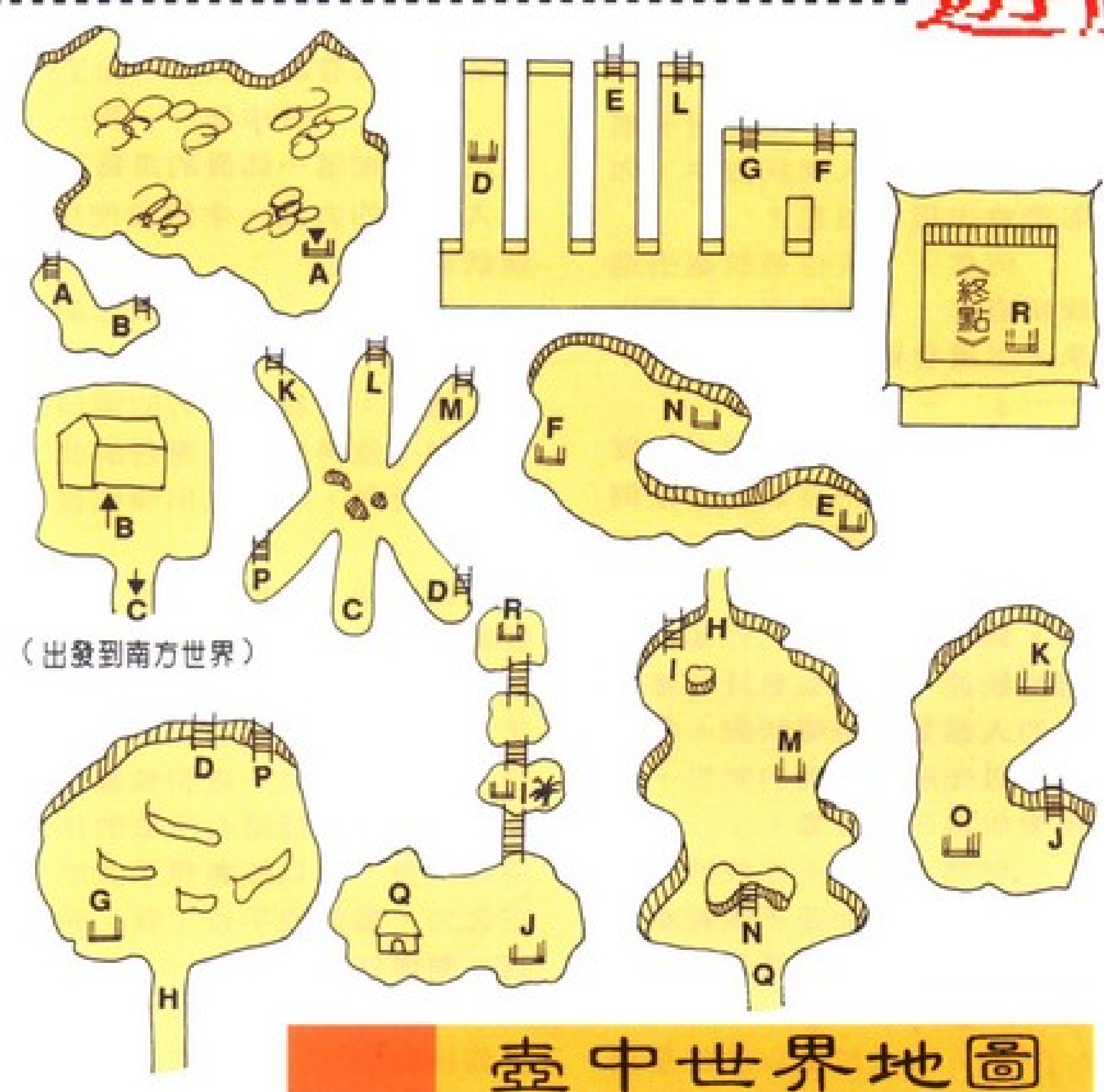
主角們回到軒轅幫總舵告知幫主決定繼續旅行，江長風在得知衆人的抉擇後，卻又說出了一個秘密 -- 當初妖魔擄走我的孩子，其中之一的條件就是把軒轅劍交給它們！其實這柄劍是……假的。如果有眞正的軒轅劍，能夠拿出來掃蕩剩餘的妖魔，才能眞正使得天下太平……。

幫主於是要求衆人，在旅程中順便找尋眞正的軒轅劍及軒轅俠士下落？

主角一行人才剛卸下了重擔，又揹負起新的使命，繼續旅程。

《秘密大公開》

①火燄山裡可得到妖火、掌心雷、定身符、柳葉刀、嘉果、祭火符、踏風符、乾糧、解病萬靈丹、凝水玉、神秘果、金子、氣還符、山神、祭雲符、土地神符。



壺中世界地圖

火燄山棧道、壺中世界與瀑洞村

辭別幫主，來到位於大地圖的東北方的野外客棧，據幫主說此處闢有棧道可通往長春鎮！



▲棧道景觀

棧道入口本來有軒轅幫的人在此地看守，他得到幫主的命令後，便讓何然等過去。

在此間的野外客棧裡會聽到有關瀑洞村的傳說，原來那就是古月聖從小長大的村子！大家雖想陪古月聖回去瀑洞村探望，但是瀑洞村就像傳說中的桃花源一樣，竟是無跡可尋，無法到達。

衆人來到棧道上，遇到了先前打敗的蛟龜，蛟龜十分狂傲……並說牠在此已吃了不少過路人及過路妖魔，存了不少力量，何然一行人這次絕對不是他的對手。

雙方開打，打的差不多時，蛟龜發現何然一行人也變強，自己難以支撐，便咬住何然往瀑布下掉落。江如紅見狀，驚呼出聲也無濟於事了！

何然醒來時，發現自己站在草地上，看見另一個自己就躺在旁邊，搞不清楚發生了什麼事？檢查身上空無一物，煉妖壺也不見了。突然想起他與蛟龜一起落下瀑布，想來這裡該是瀑布底下？何然四處逛了一下，發現不遠方有一棟房子，裡面有一個看起來很像壺中仙的老人……

何然：「你不是壺中仙嗎？」

壺中仙：「何然！你怎麼也進來壺中了？」

何然：「我只記得之前在棧道和蛟龜對打，蛟龜敵不住，就咬住我跳下瀑布，等我醒來後就已在池塘中！我還看到另一個自己躺在地上，身上的煉妖壺也不見了！」

壺中仙：「…想必你從吊橋被蛟龜咬住掉下懸崖後，蛟龜拿走煉妖壺就將你收進壺中，所以你才會在這兒出現！…不好！你現在只剩下靈魂在游蕩，如果你的肉體被奪走，就糟了！我們快去收好肉體！」

何然和壺中仙去找自己的身體時，卻發現……

何然：「唉呀！我的身體不見了！」

壺中仙：「這下眞的糟了！……壺中世界有很多妖魔是被你打敗收進煉妖壺的，一定是妖魔想要報仇，奪走了你的肉體！你沒有肉體連我都無法幫助你出煉妖壺！我們先回小屋再想辦法！」

失去了肉體的何然愁眉苦臉的和壺中仙在小屋裡討論著對策……

壺中仙：「你必須以你自己的力量去找回肉體，我不能干涉這件事……。被你打敗收進煉妖壺的妖魔都群集在南方，我就幫你在地上打開一條向南的通路。你就循著這條路，去尋回你的肉體吧！」

何然在煉妖壺世界中，可以看到很多奇事，壺中佈置稀奇古怪，森林中擺家具，又有好幾層空間，進房子又到外面等和壺中世界的居民交談，會越弄越迷糊。

何然辛辛苦苦的四處奔波總算找到了自己的身體，卻看到身體被妖魔佔據！

何然：「妖魔！把身體還我！」

妖魔：「不還就是不還！在外面時，你可跩了！打打殺殺的，還把我一行人這些妖魔，使來喚去！」

何然：「我也並不願意，老是這樣打打殺殺！只是你們這些妖魔欺人太甚，每每逼得我不得不以殺還殺！」

妖魔：「我呸！如果不是你們人類，把我們妖魔逼得走頭無路！我們爲什麼要去和你們人類爭奪地盤！」

何然：「如果眞是如你所言，爲什麼你們不能好好和人類談，非要殺害那些無辜的人呢？」

妖魔：「人類只要一見到非我族類的人，就認爲必有二心，根本就不會去信任妖魔！你用不著誆我了！反正我已經得到你的肉體，外貌上和人類不分軒輊！萬一出了煉妖壺，更可以利用這機會，愚弄人類，報一箭之仇！眞痛快！」

何然：「你不可以如此做！借用別人的身體，卻行傷天害理的事！我不能允許！」

妖魔：「你不過也是個欺世盜名的傢伙。沒有實力，才會口口聲聲公理正義！有本事你就打贏我，拿回你的肉體呀！不然休想我會還你！」

何然：「看來不跟你打上一場，你是不會甘心了！」

妖魔：「嘿～沒錯！」

這個佔據何然肉體的妖魔還相當的偏激，如果何然不能打贏它，不知它還會利用何然的肉體做出什麼事？

何然奪回肉體之後，回去找壺中仙，壺中仙指點出北方的路可以出壺中世界。

穿越洞穴，何然來到一個安寧的鄉村，原來此處就是『瀑洞村』，村莊的人對何然的到來，非常友善。

在村的北方有左右兩個洞穴，左邊是倉庫，右邊是神仙隱居的地方。何然就是由左邊洞穴進來的。

進入右方洞穴中可看到一個神仙，神仙看到何然就說出一些令人吃驚的話……

仙人：「咦！整個村子都已經被蛟龜攝入煉妖壺中，你怎麼會出現在這兒？

何然：「我也被蛟龜丟進煉妖壺裡，才剛從壺中世界出來，怎麼會還在煉妖壺中呢？……」

仙人：「沒有用的！事實上蛟龜成功的把瀑洞村全部倒入煉妖壺中，因爲有我的法術保護所以那些村民什麼也不知道。倒是壺中仙是比蛟龜更邪惡的妖神，祂會慫恿持有煉妖壺的人盡量使用煉妖壺，最後還會吸光煉妖壺內的衆生，然後變成自己的力量。」

何然：「如果你說的是眞的，那麼壺中仙並不讓蛟龜使用煉妖壺，蛟龜又是如何會使用煉妖壺的呢？」

仙人：「蛟龜以前就是被關在煉妖壺中的妖魔，所以知道煉妖壺的用法。正因爲如此，壺中仙才怕蛟龜會把壺中衆生吃掉，最後自己什麼都得不到！」

何然：「……那現在要怎樣才可出得去煉妖壺呢？」

仙人：「可惜巴蛇已死，不然向巴蛇求救就能出去了！」

何然：「巴蛇不是大壞蛋嗎？怎麼反是要向它求救？」

仙人：「這全是誤會！巴蛇原是看守煉妖壺的半妖半神。如果不是因近年來人類的軒轅幫氣勢高漲，幾乎消滅了大半妖魔道衆，讓巴蛇覺得人類和妖魔之間的平衡會被破壞，祂也不會放出關在壺中的上古妖魔，去對付軒轅幫。如果想逃出煉妖壺，唯今之計除了殺掉壺中仙，破壞煉妖壺之外，就沒別的法子了！」

何然：「……」

仙人：「別猶豫了，快去殺死壺中仙吧！」

何然：「……」

何然此時如同墜入十里迷霧之中，只有回去找壺中仙了。

何然：「壺中仙……我……我已經不知道…你眞的是爲了壯大自己的力量，才讓我使用煉妖壺嗎？」

壺中仙：「是誰在跟你胡說八道？」

何然：「我在北方的洞口，遇到一位神仙，祂還告訴我必須殺死你，才能逃出煉妖壺！」

壺中仙：「你一定是上了蛟龜的當了！神仙怎麼可能被蛟龜吸進壺中？！……我知道了！那一定是蛟龜的元神在假扮仙人，因爲我一直和蛟龜唱反調，害它不能隨心所欲的使用煉妖壺。所以蛟龜想不費吹灰之力，藉你的手殺了我，徹底控制煉妖壺！

如果你不相信！我施法讓那假扮的仙人，現出原形，你可以去驗證我的話是否正確！」

何然：「……或許你是對的？我就相信你一次！」

何然再跑一趟，到仙人面前時，壺中仙施法讓蛟龜現出原形。

蛟龜：「哈！哈！哈！被你識破了又如何！」

與蛟龜戰鬥完，一陣天旋地轉，何然站在瀑洞村的村內。何然懷疑自己是否已眞離開煉妖壺就又去蛟龜扮成仙人的地方看個究竟，竟然又有一個神仙，原來這神仙還是古月聖的師父哩！

神仙：「……！都是因爲蛟龜已經把瀑洞村吸入煉妖壺內。而蛟龜又趁我爲了抵擋煉妖壺的法力，維持村內不受壺中世界的影響，乾耗在這兒動彈不得時，假扮我的模樣去欺騙你，你才會誤會！

若非你殺死了蛟龜，我還無法把瀑洞村脫離煉妖壺，搬回此處。你不但解救了這個村子，還是我的救命恩人吶！……你的好友焦急的在找你，我

就送你去與朋友相見吧！後會有期了！」

神仙說完話就施法將何然傳送至棧道中何然還在恍忽時，江如紅已經跑來了。

江如紅：「何然大哥，我就知道你眞的沒死，總算找到你了！你讓我一行人擔心死了！」

古月聖：「總算沒事了！你發生了什麼事？」

何然：「我到煉妖壺中經歷了一段奇幻之旅，還遇到了你的師父，是他把我送來與你們會面的！」

古月聖：「師父！他老人家還好吧？」

何然：「很好！他老人家還要我傳話給你說：『師父很安慰，你做的事爲師的都知道。』還叫你好好照顧自己！」

古月聖：「……師父，我會的！」

江如紅：「還有呢？你失蹤了這麼多天還遇到了些什麼事？」

何然：「這些事說來話長，以後再慢慢告訴你們。楊坤碩大哥呢？怎麼沒見到他！」

古月聖：「楊坤碩他和我們找了你許多天後，被軒轅幫邀請一起去攻打妖魔的另一個巢穴了！這一陣子，我們找你找得幾乎都死心了。還好是江如紅堅持再試一試，所以我才陪她來這兒，沒想到眞找到你了！」

江如紅：「幸好大哥沒怎麼樣，我就說吉人自有天相，大哥不會這麼早死的，還是我說對了吧！」

何然：「是，姑娘我們可以走了吧！」

江如紅：「嗯，走吧！」

《秘密大公開》

①在壺中世界可得到嘉果、祭雲符、氣聚符、松月漆、氣還符、解病萬靈丹、百節爆竹、還靈丹、蝕傷符、神秘果、疾電符、神草結、酒、金戒指、雞蛋。

長春鎮、大禹遺跡、伏魔劍派

從大破火燄山起，就有許多江湖人士和妖魔是爲搶何然身上煉妖壺而來。忙於應付這些敵人使何然一行人增加不少經驗。往後遇到的戰鬥以人類居多。妖魔勢力已經大大減弱。有時候何然一行人還會遇到一個很有氣勢的人拿著寶劍向何然殺來，但他幾乎砍不傷主角們，主角們也傷不了他。但兩三回合後他就會消失。

何然自從出了煉妖壺，一直感覺古月聖心事重重，終於在客棧過夜時，就找了個機會和古月聖聊起來……

何然：「古月聖大哥，自從這次相逢後，我經常看到你悶悶不樂的，到底是發生了什麼事？」

古月聖：「我…你知不知道我爲什麼會跟著你們旅行這麼多地方？」

何然：「你一直沒有明說，我也就不好意思過問了！」

古月聖：「……其實我是因爲在野熊寨時看到江如紅，對她一見鍾情才厚著臉皮跟著你們，但是…」

何然：「難怪你總是讓著江如紅，原來是因爲這樣！然後呢？」

古月聖：「…你知道嗎？江如紅對你有特別的感情。尤其是這次你落下瀑布，她一急之下也要跟著跳，幸好我及時察覺，拉住她。…這段日子在沒找到你之前，她難過的連哭都哭不出來。…後來在一直找不到你的下落時，我和楊坤碩都已經死心了，她還堅持不肯放棄，拼命在想辦法。我拗不過她的請求，才再陪她來找最後一次，幸好眞的就找到你了！」

何然：「……」

古月聖：「我原本是狐精，本來就不可能和人類結爲夫妻。尤其上次死而復活，與舍利子的合體使我脫離了畜牲之形，所以我現在已經看開了不少。……我以後打算繼續修行……希望你不要辜負她！」

何然：「這…」

古月聖：「……」

何然：「你說的確實有道理，尤其這次我經過了煉妖壺的壺中世界，這才知道原來很多的事情並非是理所當然的。仔細想想人和妖魔其實都是生活在大地上的種族，爲什麼會變成今天這種水火不容的局面呢？」

古月聖：「……或許有一天我們會了解吧！」

話說何然一行人來到長春鎮上，聽說東北有個伏魔劍派的雷澤塔，這個伏魔劍派向來不過問外界，他們只在山中自修武術及法術，聽說他們自古以來掌管崑崙仙境的祕密。

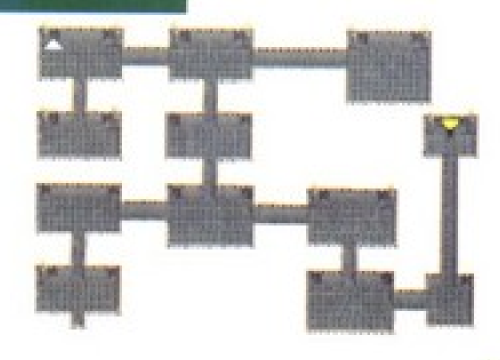
西北的風穴是通往武嶺城的要道。但是風穴近日正在起風，難以通行。



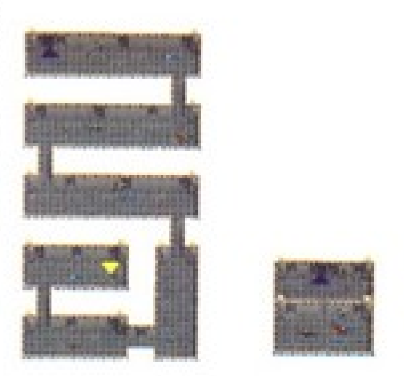
▲壺中世界一景

而東方的山中藏有一大禹遺跡，聽說裡面住滿化民，軒轅幫聚集了各路英雄好漢去圍剿，楊坤碩也是其中之一。

『化民』，據說擁有與人差不多的智慧，但壽命很短，出生後十年結繭，七年生翼，一週後死。



藍色上三角▲	上樓
黃色下三角▲	下樓
紅色四角形■	傳送點
白色之角　△	出口





大禹遺跡地圖

何然一行人先來到大禹地下水道，聽守在水道外的軒轅幫衆人說，楊坤碩和軒轅幫的護法一武氏兄弟已經在裡面了，武氏兄弟還叫其他人都守在水道入口等著截殺逃出的妖魔，所以現在水道內到底發生了什麼事大家都不知道？

一進入大禹遺跡中，就感覺整個水道的結構比往常看到的都大，有齋室和許多化民屍首，何然、江如紅和古月聖越深入水道中越覺得悲哀，開始可憐起化民了！

走著走著在前方遇到了楊坤碩，卻發現他已經受傷了。古月聖用醫術治療好楊坤碩。聽楊坤碩說他本來以爲這是邪惡的妖魔住所，但看見這兒都是些老弱婦孺也下不了手。但武氏兄弟認爲斬草要除根，見到妖魔就殺。楊坤碩覺得這樣已經是單方面屠殺弱小，不像俠客的行徑，便阻止武氏兄弟。武氏兄弟卻提醒他，大家都是爲繼承幫主資格而來的。楊坤碩心裡感到很慚愧，他爲了爭這個名份已經有點入魔。最後不得已，他便與武氏兄弟對上，可惜他雜念太多以致於分心被打敗。

再往下層走去遇到武氏兄弟，武氏兄弟看到何然一行人出現感到很驚訝，也很瞧不起主角們。何然對武氏兄弟的行爲感到憤怒，便與他們打起來。打敗武氏兄弟後，大家心裡都很不好受！

化民的族長又說了些話，更讓大家不知如何是好？

化民的族長：「謝謝你們！唉～自從統治妖魔的巴蛇死在人類手上後，妖魔就失去團結的力量。你們頗類似傳說中的妖魔族新領導人，不但擁有煉妖壺又有能力打敗軒轅幫的大將，希望你們一定要帶領我們抵抗人類！」

何然：「……」

何然：「我們也是人類，怎麼這些化民反而要我們領導他們，去對抗人類呢？」

古月聖：「…相傳巴蛇就是煉妖壺的守護者。大概是我們使用煉妖壺救了他們，也難怪他們會誤會。」

何然：「……要是我們能找到讓妖魔和人類和平相處的方法就好了……」

江如紅：「何然大哥，先想想待會兒出去怎麼交待？武氏兄弟的死，我們可脫不了關係！」

何然：「……只有實話實說了！」

江如紅：「你不要命了！胳臂肘往外彎，打死自家人，這可是很嚴重事情！說不定你就眞的會被人當做妖魔的接班人了！」

古月聖：「但是讓人知道武氏兄弟死在化民手上，以後也會有其他人來報仇的！」

楊坤碩：「我不後悔殺死武氏兄弟，有什麼問題我來承擔！」

何然：「楊坤碩大哥，殺死武氏兄弟，我也有份！不能讓你代我受罪！」

古月聖：「…有兩全其美的法子就好了…」

江如紅：「最好讓人以爲武氏兄弟死在我們進來以前，然後又能夠讓想報仇的人沒辦法再進來找化民的麻煩！」

何然：「……」

楊坤碩：「……」

古月聖：「……」

化民的族長：「看到恩人們這麼爲難，我們也過意不去…因近年來人類的軒轅幫和伏魔劍派一直跑來挑釁。

所以牛頭人帶領族中精英去攻打伏魔劍派，族裡才會被武氏兄弟偷襲得逞…。既然人類這麼忌憚我們的存在，等牛頭人回來，入口將徹底封閉。我們要過自己的生活，不再與人類爲鄰。

各位恩人從這裡出去後，可以告訴那些人類是我們殺了武氏兄弟！我會讓入口消失，這樣就能兩全其美了！」

何然等感到很無奈，默默離開此地。

當何然等人匆匆趕到伏魔劍派，想阻止牛頭人……

何然：「住手！」

牛頭人：「你們是誰！竟敢插手管我和伏魔劍派的事！」。

江如紅：「何然大哥，只要打贏牛頭人，他自然會回去！」

古月聖：「看來這牛頭人的脾氣可拗著，也只有先打再說了！」

一打贏了牛頭人，牛頭人就使用法術跑掉了！

伏魔劍派掌門剛把何然等人當成了大恩人，誰知半途又殺出一個程咬金，不分青紅皂白的就與何然一行人打起來。

原來那是伏魔劍派掌門的女兒，只因生性魯莽，才誤把何然當成妖魔！不打不相識，何然和若吟霜彼此似乎有了好感？

言歸正傳，何然一行人向伏魔劍派掌門，提起此行的目的……

《秘密大公開》

①在長春鎮如果幫一位老婆婆去野外客棧找回兒子，老婆婆會教你招風扇火術。若是幫人娶得媳婦，通過風穴後再回來探望這對小夫妻，會得到百節爆竹。鎮長家的窮酸書生會送你一本書。在客棧裡如果和酒徒相談甚歡會學到三腳拳。

②化民藏身的大禹遺跡內有鐵手套、五百兩銀子、開山斧、嘉果、雞血石、護命護符、二百五十兩銀子、百節爆竹、地脈血泉、土地神籤、傀儡、百年人參、風雲大法、五十兩、一百兩、玉石、青銅花飾物、鐵鞋、二十兩銀子、神秘果。

③伏魔劍派大本營的雷澤塔內有一千兩銀子、散冰風輪符、還魂丹、神秘果。調查石像會得到麒麟。



▲進入 DOMO 的窩裡

④雷澤塔出來向東走，從海邊的兩棵樹中間踏浪而行，

東塔第一層
東塔第二層
東塔第三層
東塔第四層
東塔第五層
東塔第六層

南塔第一層
南塔第二層
南塔第三層
南塔第四層
南塔第五層
南塔第六層

西塔第一層
西塔第二層
西塔第三層
西塔第四層
西塔第五層
西塔第六層

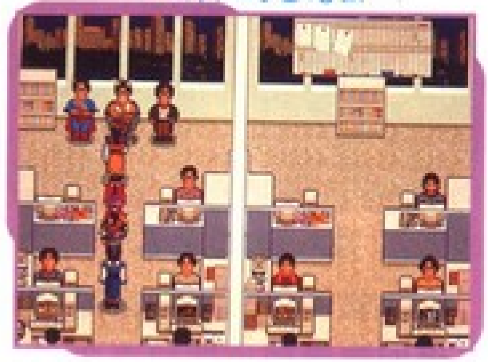
北塔第一層
北塔第二層
北塔第？層
北塔第？層
北塔第？層
北塔第？層

北塔第？層
北塔第三十層
北塔第三十一層

藍色上三角▲	上樓
黃色下三角▲	下樓
紅色四角形■	傳送點
白色之角 △	出口



神秘的番薯島



DOMO 工作室

可以到一個蕃薯島嶼。在此島上可找到DOMO的工作室，多和裡面的工作人員交談可以學到瘋狗咬貓拳、驚虎吞狗掌、跛象撲虎神功和狂龍跌象大法。

風穴、武嶺城、東、西、南、北塔與廣寒宮

何然：「我們要去崑崙仙境，正在找尋定風珠鎮壓風穴大風，聽說這是貴派的寶物，不知是否能借給我們使用？」

伏魔劍派掌門：「定風珠確實……可克服風穴的強風，現就交給你們了！」

如果多和掌門女兒 -- 若吟霜聊聊，還會知道一些事 -- 傳說古早以前女媧神創造世上的生物時，就是住在崑崙仙境，後來她與別的神一起升天，崑崙仙境也一起消失。聽說以後西方留下四座塔，傳說這四座塔中各藏有寶物，擁有寶物的人就能到崑崙仙境。

何然一行人終於來到了風穴，在風穴洞中有隻風生獸作怪，他偶爾吹風使洞不能通行，使用定風珠就不會被吹出來。打發了風生獸，過去就是武嶺城。



南塔附近風光

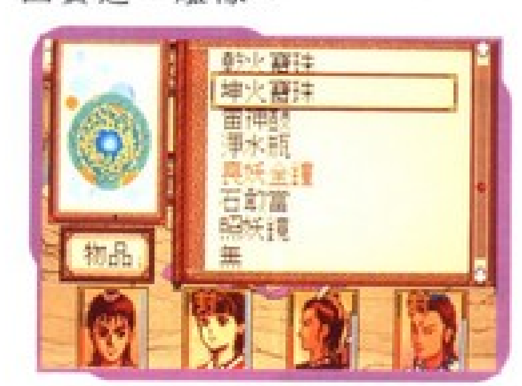
到了武嶺城，城的附近就有四座塔，何然一行人上了四座塔內打敗守護寶物的大妖魔後，拿到寶物就趕緊回到建木找建木法師。

《秘密大公開》

①風穴裡可以得到反八卦印、提神散、巨闕、反陰補天符、火雲咒。

②如果收齊了冰魄刀和精火劍，可以去武嶺城裡找鐵仇煉出兩極劍。

③北塔有五百兩、大補丹、書、解病萬靈丹、掌心雷、陀螺、千兩銀、捏麵人、反八卦印、定光、雞蛋　、龍鱗手套、冰魄刀、昆吾刀、神秘果、還靈丹、雞血石、冰火轉輪符、龍形、銅鏡、地脈血泉、活骨靈藥、還魄丹、仙果露水、捲軸、千年參心丹。北塔上還有廣寒宮，在廣寒宮裡可以得到嫦娥、顚頊劍、盤古之斧、無形劍；北塔由瘴生鬼守護四寶之一雕像。



在廣寒宮內找到不會消耗的寶物

④西塔藏了胡琴、珍珠、反八卦印、解僵針、凝水玉、百年人參、還靈丹、琵琶、二百兩銀子、麻沸散、元神劍、陀螺燭、洛神、干將、書本、蛇牙項鍊、乾糧、挫子斧、五彩霧環、古箏和娥眉斧。西塔由蝙蝠王守護四寶之一視肉。

⑤南塔內有嘉果、提神散、檀香、五百兩銀子、銅鑼、食屍鬼、太阿、火龍傳雲令、土地神籤、神秘果、精火劍、硃砂、青龍偃月刀、五鬼戒指、嘉果、提神散、青銅鐘和金子。南塔由冥蛇守護四寶之一月宮琴。



這是最強的裝備？

⑥東塔放了珍珠、雷神鼓、還魄丹、辟邪戒指、絞心丸、大補丹、靈神天藥、玉石、詛咒戒指、筆、鳳頭斧、嘉果、活骨靈藥、麻沸散、三百兩、蜃氣匣、莫邪、閻羅鎚及風火輪。東塔由屍生鬼守護四寶之一金烏鏡。

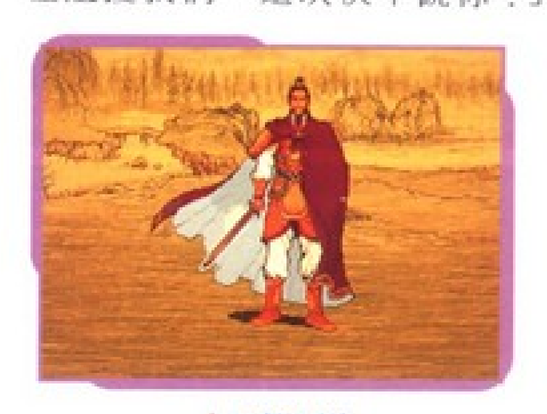
《大結局》

何然：「法師！」

建木法師：「不必多言！你們已擁有四樣寶物，得到入仙境的許可，我這就把你們傳送至崑崙仙境，去吧！」

在崑崙仙境會看到一個大鼎，此時軒轅劍俠又出現了！

楊坤碩：「又是你！一直在阻擾我們，這次決不饒你！」



軒轅劍俠

打敗軒轅劍俠後，壺中仙著急的說：「快！快到鼎前把煉妖壺丟進去！只要放下去，我就能使人類和妖魔的紛爭停止。」

照辦後，正當衆人以爲大功告成鬆了一口氣時。只見天地異變，霹靂聲不斷，聽到壺中仙的笑聲說他終於得到世界了。

何然一行人觀看仙境之外，逐漸只剩一片虛無渾沌，集中所有天地精華到鼎中，才知道原來壺中仙的目的就是要併吞天下萬物。

然後女媧出現，她說來的遲了，現在凡間被鼎吸入連她也無可奈何，除非進入鼎中，在壺中仙還沒轉化爲鼎中仙以前消滅他，就能釋放世界…

女媧神：「我看到異象馬上就趕來，還是慢了一步，你們已鑄成大錯！唉～沒想到依『造物仙鼎』所創造的煉妖壺，在漫長的歲月裡卻逐漸有了龐大的野心。

因爲壺中仙吸取越多的東西，法力就越大，所以它才處心積慮的導演了這齣戲。最終目地就是要你們幫它和『造物仙鼎』合而爲一。

現在世界已經被和鼎合體的壺吸入，連我也對付不了它強大的法力。除非有人願意使用軒轅劍的力量，進入煉妖壺的世界，殺掉壺中仙，否則這世界就只存在於壺中世界了！

何然：「軒轅劍？」

女媧神：「不錯！」

女媧又召換出一個人，正是之前連連阻擋何然的軒轅劍俠。

女媧神：「你知道他是誰嗎？其實軒轅劍俠也就是何然你的父親。」

何然：「爹！」

楊坤碩：「這不就是一直出現又不說話的人嗎？」

女媧神：「嗯！軒轅劍俠在十多年前的大決戰中，爲了讓人類和妖魔都不會再互相殘殺，選擇了與善惡神同歸於盡。而軒轅劍俠的魂魄從此即依附在軒轅劍上。

由於軒轅劍俠察覺到你們可能引發的危機，才一直出現警告你們。但是天人相隔，你們不能明白，還是造成了這場浩劫！」

何然：「爹…對不起！我不能體會你的苦心，我決定進入壺中世界盡全力和壺中仙一搏！　」

女媧神：「雖然我無法再收服壺中仙，但是它是我一手創造的，我也有責任，我會跟著你一起去！」

見軒轅劍俠與其劍化成實體，何然把劍拿起。回頭對夥伴說：「再見了各位！」

江如紅急得跟上說：「等等我！何然大哥！」

楊坤碩義無反顧：「我也去！」

古月聖提醒何然：「別忘了我一份！」

何然見到大家都這麼支持著自己，眼角閃著淚光，說聲：「走！」

主角們都跳入『造物仙鼎』！

再次來到壺中世界，何然恍如隔世，找到壺中仙後，壺中仙說他並沒有要與何然爲敵，他的確能操縱世界的秩序，讓戰爭永遠不發生，但所有生命相對也要付出他們的自由，這就是拯救了世界，也是煉妖壺世界的規矩。他沒有違背他的諾言……。

……結局：

世界再度平靜下來，女媧對何然一行人說：「經過這混亂後，天上衆神已決定把人與妖魔劃清界線，從此以後人、魔殊途，雙方各自活動在固定領域中。但這僅僅解決了目前人類與妖魔互相殺戮的局面，在未來等著你們的，或許會是更嚴重的自相殘殺也不一定？未來要如何的發展，都掌握在你們自己的手中了……。」

主角們終於達成了一開始的使命，十分開心！

楊坤碩：「終於大功告成！」

何然：「今後你們有什麼打算呢？」

江如紅：「我要回去陪我爹娘！」

何然：「嗯！你從小與父母失散，是該回去孝順、孝順父母了！」

古月聖：「人類和妖魔間的爭戰總算平息！我可以去做我想要做的事情了。」

楊坤碩：「我也是！」

何然：「走吧！未來等著我們！」

經過三年後……

古月聖開了藥房，替人行醫看病。

楊坤碩仍像從前一樣浪跡天崖，行俠仗義！

何然回到山上隱居，過著悠閒的生活。

小女孩：「姐姐！姐姐！

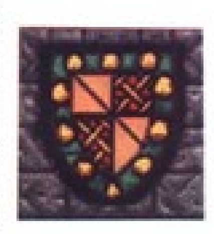
江如紅：「小如，什麼事啊？」

小女孩：「姐姐，再告訴我以前人類和妖魔對抗的故事！好不好　！」

江如紅：「好好好！姐姐怎麼敢說不好。」

江如紅：「很久以前！有四位正義的俠士……」





救世聖主
完全攻略【上】



SHADOW CASTER

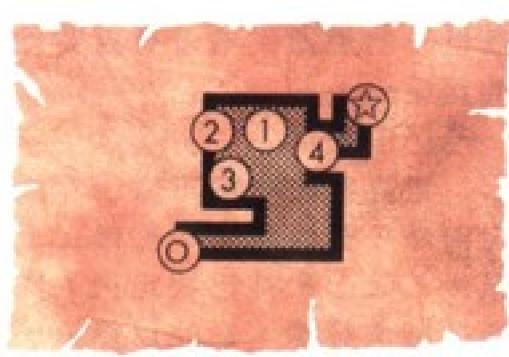
/L.Y.C.

○表示每一層的入口

☆表示每一層的出口

花園廢墟（第一層）
Garden Ruins (Level 1)

○殺掉襲擊而來的Boleth。



①拾起醫療藥水。

②拾起火焰杖。

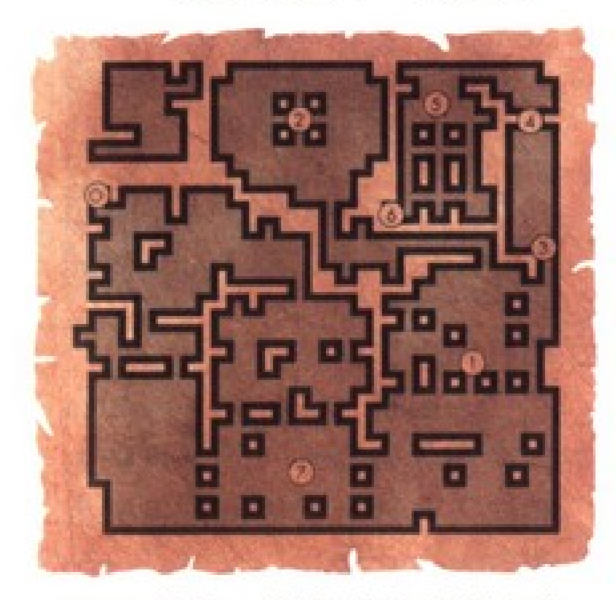
③用游標選定方石塔柱。當你祖父的話說完之後，再按一次。

④打開木門。

☆停留在傳送點上（傳送點會把你送到花園廢墟的主區域）。

花園廢墟（第一層）
Garden Ruins (Level 1)

・先變成貓人，以便和F-



loros作戰。雖然利爪是貓人唯一的武器，但是你目前也沒什麼比這個更適合對付那些身軀柔軟的植物了。

・當你擊倒Floros之後，記得拾起牠們所遺留下來的東西，至少需要八個（這些東西看起來像草莓，但是實際上是Floros的種子--而且非常有用）。

①在流沙上將Floro殺掉。當牠死亡之後，其種子會掉落在流沙上並瞬間發芽，而成爲一塊植物形成的被墊；這種被墊能夠承受相當的重量，因此你想要通過流沙到北方時，可以再多撿拾幾個種子來種植在上面，以形成一條通道（殺掉Floros後便可以得到種子）。



②拾起火焰杖。

③（你得先利用Floros的種子，將它們種植在流沙上，才可能到達此地。）變成貓人之後，再施展貓眼的法術。這樣你就可以看見發光的通道，而避開地上的陷阱踏板。

④在通道入口端拾起飛鏢。

⑤利用飛鏢來摧毀火焰另一端，漂浮在空中的盤子。

・如果你瞄準盤子的下方，但是飛鏢一樣穿過火焰時，就表示你所攻擊的目標，是另一端的Boleth。要注意Super Boleth相當強硬，而且有時會射出閃電，越過火焰來攻擊你。

⑥拾起雕像頭。

⑦用你的飛鏢來攻擊漂浮在空中的箱子，然後再拾起掉落的銀三角鑰匙，再將游標選定在Zardaz女神雕像前方的基座上。

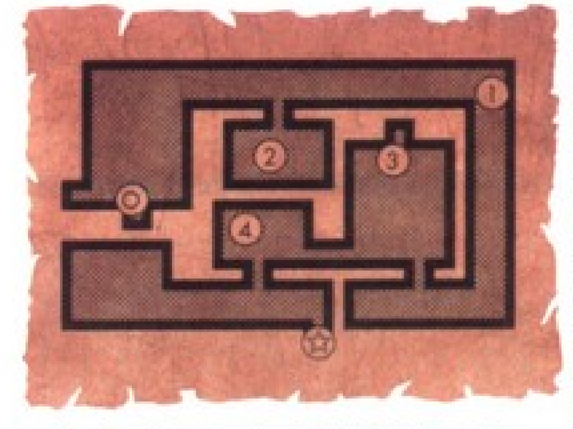
變回人類的形狀，然後站在傳送點上，將可以通往淹水皇宮。

・迅速的移動是保命之基本。當漂浮在空中的箱子面向你時，會射出極爲強力的能源彈攻擊你，所以隨時保持移動狀態。從箱子的旁邊攻擊是比較聰明的作法。

淹水皇宮（第二層）
Flooded Palace (Level 2)

○以游泳的方式來避開天花板上的Ceiling Stalkers。

①拉天花板上的鐵鍊。這



時走廊上的水都將會被吸收，而露出地板。

②拾起在基座上徘徊的骷髏頭。

③將骷髏頭放置在無頭的骷髏上--但可不要期望它會感激你；當骷髏再度活動之後，它會立刻攻擊你。將骷髏戰士擊敗（在人類形式的時候，用飛鏢攻擊）。

④拾起護甲，將它放置在貓人的物品欄上。變回人類之後，再將魔法劍以及魔力藥劑放置在人類的物品欄上。

☆拾起雕像頭，然後站在傳送點上，你將可以回到花園廢墟。

花園廢墟（第一層，第二次到達）
Garden Ruins (Level 1)

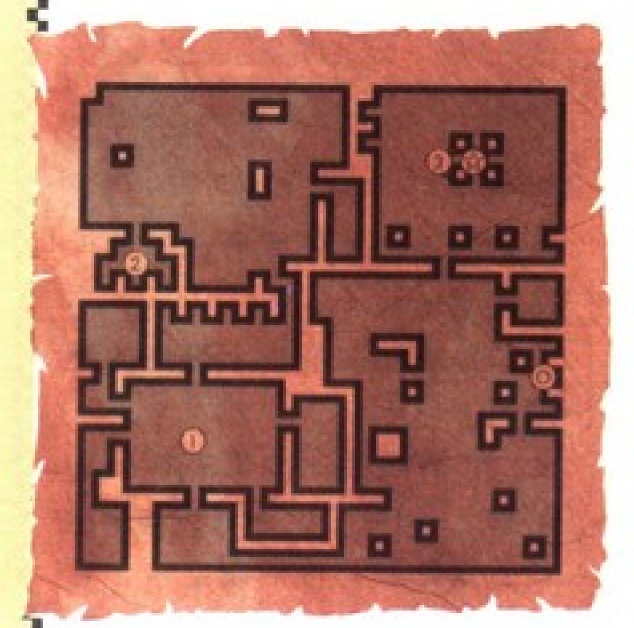


⑧從淹水皇宮返回。

☆傳送點（可以將你傳送

到霧都廢墟）

霧都廢墟（第四層）Misty Ruins（Level 4）



①拾起毀壞的金鑰匙，隨後地上會出現尖刺將你包圍起來，再過一段時間便會自動縮回--你可以不用理會它。

・尖刺大概過 10 秒之後，便會縮回地上。

②拾起雕像頭。

③將雕像頭放置在刻在牆上的雕像之凹洞上（包括你在該島上發現的一個雕像頭）。這時牆壁上將會出現通往神殿裏面的樓梯。

☆藉著樓梯通往黑暗神殿內。

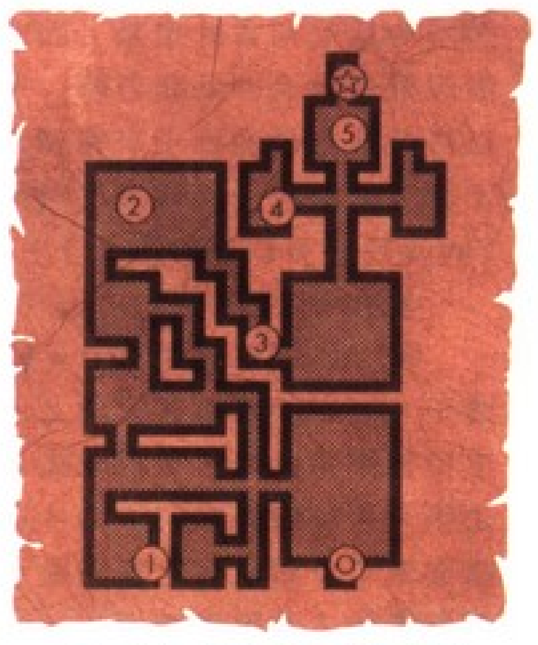
・如果你迷失方向時，可以藉著地上的道路來辨識目前的位置。

・除非骷髏開始活動，否則你無法傷害它。

黑暗神殿（第六層）Dark Temple（Level 6）

①拾起魔力藥劑及力量藥劑。

②用飛鏢擊毀漂浮在空中的盤子。接著通過彎曲的橋。



③非常小心地面向中間！擊敗有四隻手臂的 Zardaz Guardian 及它的同伙 Blemid。

・要擊敗 Zardaz Guardian 的最快方法，就是變成貓人，然後拿著魔法劍，在你要和 Zardaz Guardian 對決之前再喝下力量藥劑。動作要快--因爲力量藥劑的效力並不長。大約攻擊 6 到 7 次後，就可以擊敗 Zardaz Guardian。

④拾起龍之號角。

⑤觸摸方石塔柱，以得到變成侏儒的能力。

☆傳送點（可以將你傳送到黑暗神的神殿）

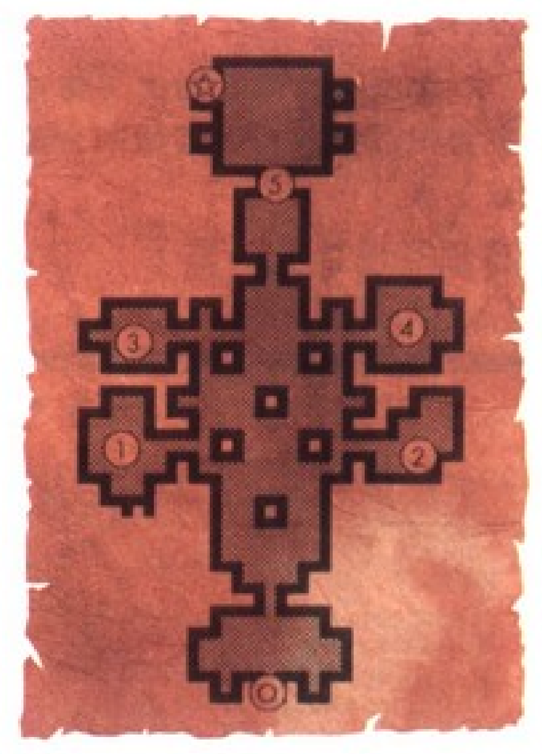
黑暗神的神殿第一部份（第七層）Temple of Dark God Part One（Level 7）

①～④擊敗兩個穿著長袍的 Phantoms，它們的骷髏守衛及四個漂浮在空中的盤子。

・要擊敗 Phantoms 有個較容易的方法：和它們保持一段距離，再用長射程武器攻擊。

⑤擊敗 Zardaz Guardian。

・變成貓人再拿著魔法劍攻擊，是對付 Zardaz Guardian



最好的方法。

・在對付 Zardaz Guardian 之後最好先醫療一下，以確你前往下一層之前仍有充份的生命力。

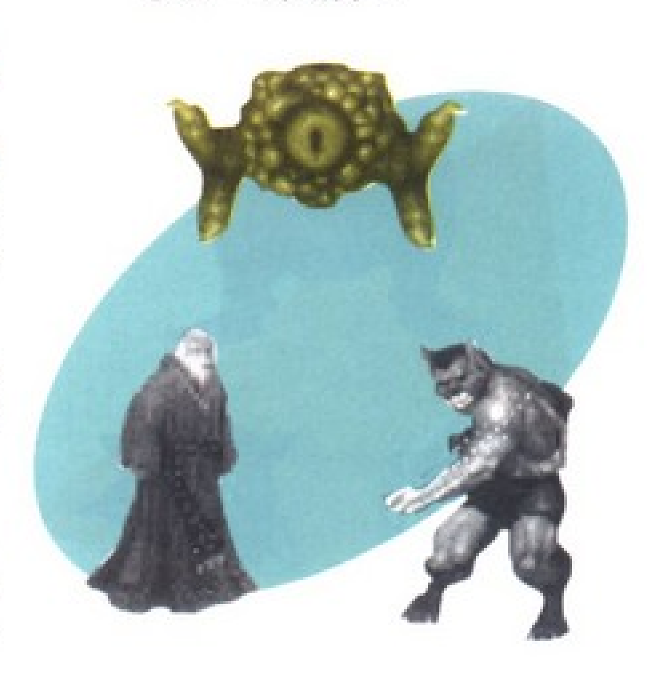
☆傳送點（可以將你傳送到城堡地下迷宮）

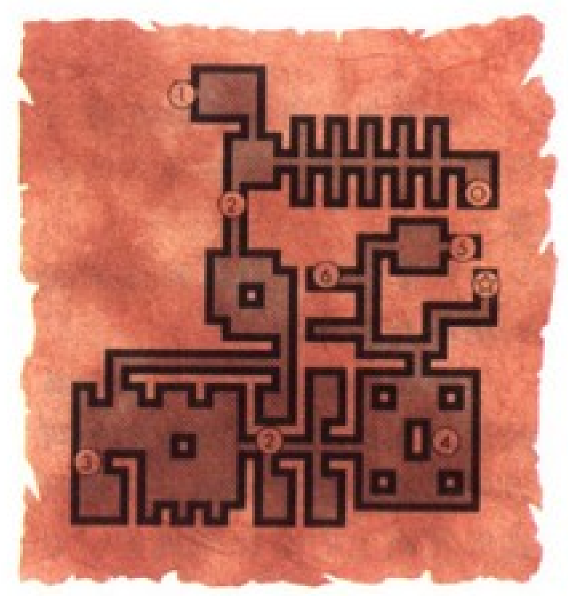
・如果你到處閒逛的話，Phantoms 及骷髏兵會一直跟在你的後面阻擾你。

城堡地下迷宮（第十一層）Castle Dungeon（Level 11）

・裏面的囚犯有訊息傳達給你。

①拉一次鐵鍊。





②變成侏儒，以跳過阻擋在走道上的路障。

③用侏儒的隔空抓取法術來拉鐵鍊，以得到侏儒護甲。將該護甲放置在侏儒的物品欄內。

④拿取銀劍暴風雪杖及力量藥劑。

⑤拿取醫療藥劑及銀護甲。

・在銀護甲所在的西邊有一座樓梯，可以找到一本書，這本書會告訴你有關城堡的事情。

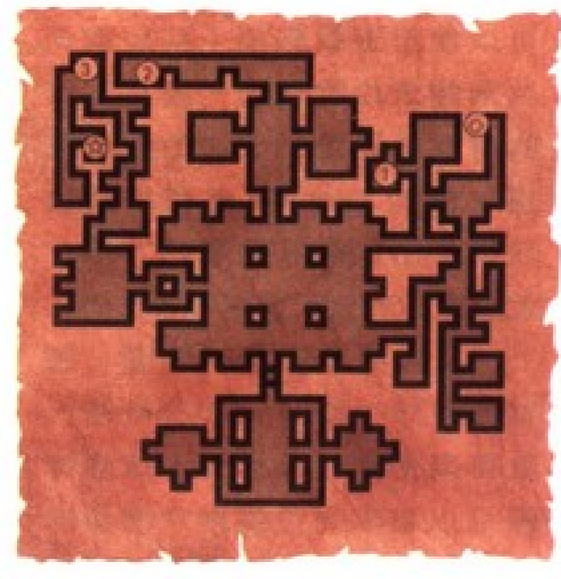
☆樓梯可以通往城堡要塞上。

・要擊敗狼人的最快方法，便是邊跑邊使用飛鏢攻擊。當敵人的利爪攻擊到你之前，盡量將游標指定在敵人身上，並不斷地攻擊。在狼人要擊中你的剎那，立刻向後退使牠無法擊中你。一直使用這種方法，直到你無路可退爲止，這時就改使用銀劍，會更爲有效。

・銀護甲只能讓人類穿著。

・Monitor 的法力不多，所以你可以引誘它用閃電射擊某個目標，以耗光牠的法力（例如你與牠之間隔著門或牆角）。

城堡要塞（第十二層）
Castle Keep (Level 12)



①拾起醫療藥水。

②站在魔法水池上，可以回復法力。拾取閃電杖。

・在圖書館的某一本書，會告訴你有關魔法水池的事。

③拾起醫療藥水。

☆從樓梯可以走到城塔上。

・使用游擊戰術來對付 Phantoms。利用牆角或邊對邊的閃躲方式來避開攻擊，再利用飛鏢予以攻擊。

城塔（第十三層）
Castle Tower (Level 13)

①拾起法力藥劑。

②殺掉狼人首領及牠的守衛。拾取魔力之杖及方石塔柱頂。



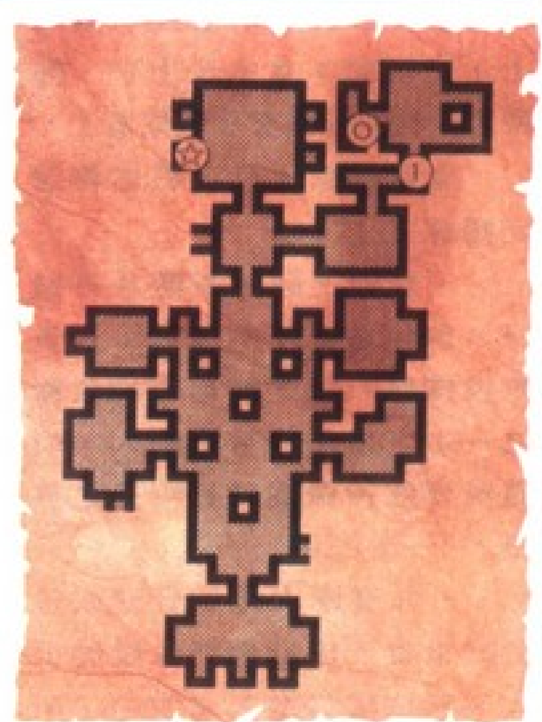


③從箱子內拾取光之水晶、魔力聖杯及侏儒之劍。

④將方石塔柱頂放在方石塔柱上，再用游標選定在方石塔柱上，以得到變成眼魔的能力。

☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）

黑暗神的神殿第二部份（第七層）
Temple of Dark God Part Two (Level 7)

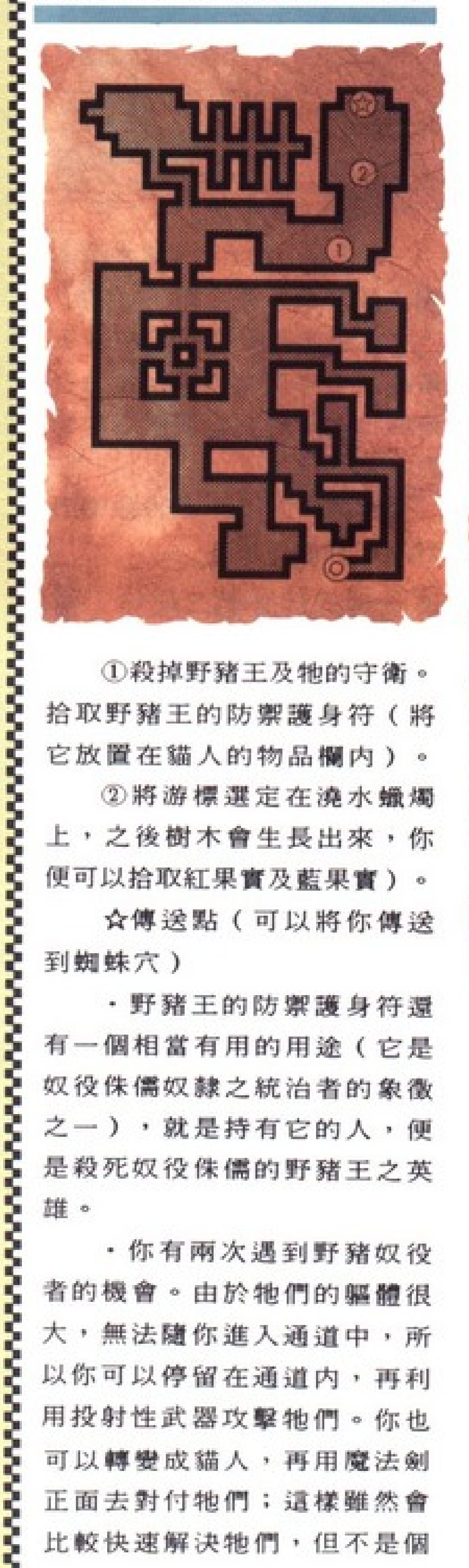


①用眼魔的冰擊將火焰撲滅。

・眼魔的死亡之擊在對付 Zardaz Guardian 時非常有用。

☆傳送點（可以將你傳送到奴隸礦坑）

奴隸礦坑（第十四層）Slava Mines (Level 14)



①殺掉野豬王及牠的守衛。拾取野豬王的防禦護身符（將它放置在貓人的物品欄內）。

②將游標選定在澆水蠟燭上，之後樹木會生長出來，你便可以拾取紅果實及藍果實）。

☆傳送點（可以將你傳送到蜘蛛穴）

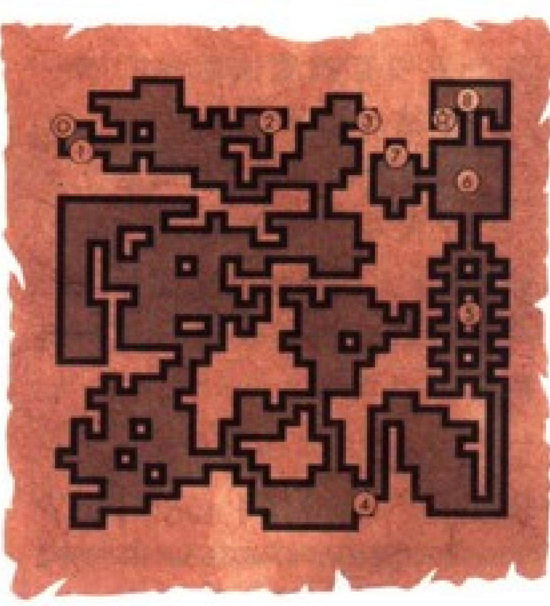
・野豬王的防禦護身符還有一個相當有用的用途（它是奴役侏儒奴隸之統治者的象徵之一），就是持有它的人，便是殺死奴役侏儒的野豬王之英雄。

・你有兩次遇到野豬奴役者的機會。由於牠們的軀體很大，無法隨你進入通道中，所以你可以停留在通道內，再利用投射性武器攻擊牠們。你也可以轉變成貓人，再用魔法劍正面去對付牠們；這樣雖然會比較快速解決牠們，但不是個很安全的方法。

・當你和Shrooms 戰鬥時，可以使用游擊戰術，利用牆角及飛鏢來攻擊牠們，因爲飛鏢的射程，比牠們法術的射程更遠。由於 Shrooms 是利用噴酸攻擊，所以最好的戰鬥方法，就是用投射性武器來攻擊它們。

・如果你注意到的話，每當你殺死一個Slave Driver時，就可以得到一顆炸彈。這些炸彈可以用來對付蜘蛛穴裡面的蜘蛛。

蜘蛛穴（第十五層）Spider Den (Level 15)



①拾取飛鏢，用飛鏢去對付蜘蛛。

・別小看那些蜘蛛，牠們可是相當難纏的。

②拾起火焰杖。

③（在此利用漂浮的方式通過）站在藍色的魔法水池上，可以回復法力。

④拾起法力藥劑。

⑤避開這個地區的火球、地雷和Shrooms 。

⑥拉鐵鍊。

⑦拾起方石塔柱頂（當你拿取時，北方牆上的門會打開）。

⑧將方石塔柱頂放在方石塔柱上，以得到變成魚人的力量。

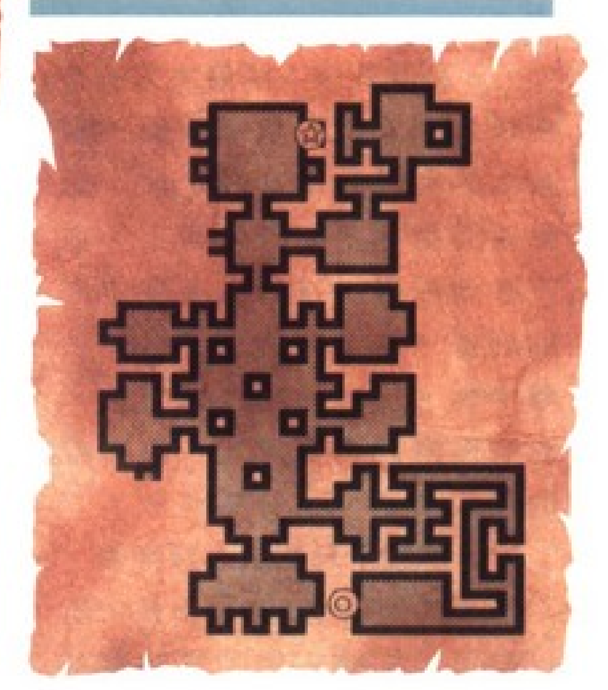
☆傳送點（可以將你傳回到黑暗神的神殿）

・如果貓人穿戴著牠自身的護甲和防禦護身符的話，可以不用擔心那些在地上或懸吊在天花板上的蜘蛛所傷害。從奴隸礦坑所得到的炸彈，在這個地方也非常有用。通常一顆藍色的炸彈，便可以一次消滅一隻蜘蛛。

・用飛鏢去對付大蜘蛛。雖然它的傷害力不高，但是你沒有必要去接近戰，而損耗了寶貴的醫療藥劑。

・在礦坑中可以使用眼魔的死亡之擊。

黑暗神的神殿第三部份（第七層）Temple of Dark God Part Three (Level 7)



☆傳送點（可以將你傳送到淹水洞窟）

・Ssair 的弱點在於牠們的尾部，你可用飛鏢來攻擊該處。



提示攻略法

如來佛

三國誌Ⅲ，一個令人沈醉在三國時代的鉅作，不過難度也不低（指高級而言），筆者親眼看幾位朋友玩半天不得全破而放棄，太！太！太！可惜了！欣賞不到最精華的結局，以下是筆者的一點心得，蠻好用的。不錯喔！

Q1：爲什麼我解盟後，全國忠誠度大降？

A：你得先勸降把敵意升高再解盟。

Q2：怎麼降低敵意？

A：可用外交中援助或交換及結盟，交涉成功敵意便能降低，或者請他援助個位數字的東西，他大多會接受。

Q3：有沒有更快進入城門的方法？

A：讓有赤兔馬（機動力＋２）、的盧（＋１）、爪黃飛電（＋１）的將領在城邊翻牆而過出來開門，不過有時會失敗，且該將領不能設爲騎兵。

Q4：爲什麼我不能錄用他郡將領？

A：你必須先派間諜，且必須先潛伏在鄰近你所在的城市。

Q5：爲什麼委任的太守都那麼笨，商業和農業都不會稍微注意一下，連孔明也是。

A：大概是文官和武將調配不當，在遠離敵人的地方應多置文官，敵人旁多置武將，能做軍師盡量做軍師，將軍亦然，因將軍、軍師、文官、武將之事皆能做，不過有時避免麻煩，可先請他委曲一下，像讓某新來的將做武將，讓練兵三月再做將軍。

Q6：爲什麼我找不到玉璽？

A：需在洛陽用搜尋指令。

Q7：如何在登錄武將時更快速的找到自己要的字？

A：首先要算對筆劃，再來是注意該字的部首，如「劉」字，刀部，那就注意一堆刀部的字放在那裡，在找出該字。

Q8：最大帶兵數是如何求得？

A：在陸指前加一個1後面添兩個0即是，例陸遜陸指99最大帶兵數便是19900。

以下是各種寶物使用的效果：

寶物	效果
偃月刀	武力＋5
七星劍	武力＋7
青釭劍	武力＋10
倚天劍	武力＋10

寶物	效果
孫子兵法	智力＋10 政治力＋5
孟德新書	智力＋8 政治力＋5
太平要術	智力＋5 政治力＋5

動腦急轉彎

/GEMINI

完全攻略（上）

各位觀衆大家好！非常歡迎各位今天參加 S.W.M 第一部互動式影片--「動腦急轉彎」的試映會。「動腦急轉彎」是一部集合了衆多新生代演員--包括了一向勢不兩立的 Sid 和 AL ，體態"輕盈"的小象隊，哦不！不！是優妮象們及致力增產報國的母雞媽媽、熱情如火的噴火彼克龍…等等數十位影視紅星聯手演出，保證值回票價。爲了安全起見，倘若各位觀衆在觀賞影片因而動腦過度時，請立刻採取防護措施，在每人座椅底下皆備有水桶一桶、滅火槍一支、沙袋一包任君挑選，而在場外亦隨時有消防車及救護車待命，所以各位可以安心的享受影片。「啪！啪！ GEMINI ，你又在東拉西扯騙稿費了！」「主編大人明鑑，小的不過區區一介特約作家，那敢做這種欺君罔上的事情，小的一切都是跟著您做同樣的事啊！」「啪！啪！還辯！趕快進入正題！」「嗻！」現在就讓我們進入互動式電影的世界吧！

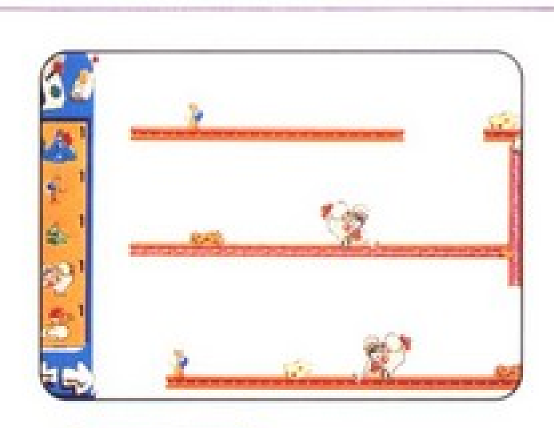


場景編號▶ 1

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 首先先爲各位介紹的是兩位大主角 Sid 和 AL ，請掌聲鼓勵！喂！道具！看板怎麼卡住了，趕快想辦法修理！

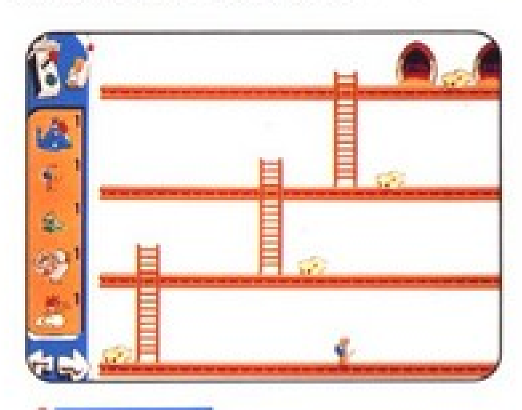
提示● 看板下方的開關只要一碰到就可以打開提示簾。



場景編號▶ 2

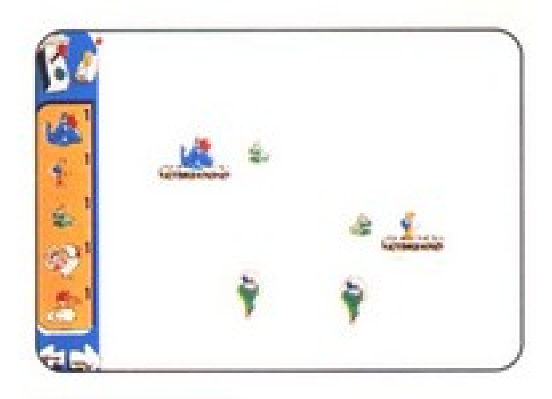
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 接下來出場的“重量級”巨星 -- 優妮姊妹們。咦？人呢？什麼！又要吃花生，好吧！好吧！來人啊！餵牠們吃花生吧！

提示● 大象怕老鼠，所以只要把老鼠送到大象面前…。



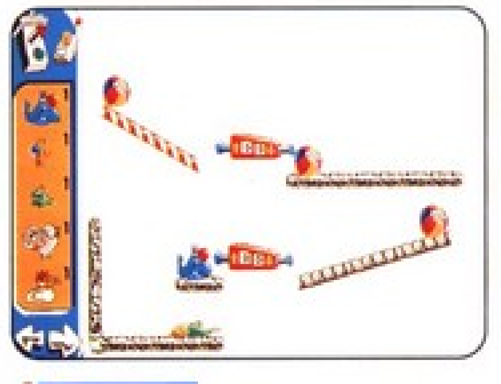
場景編號▶ 3
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 來到了某個神秘的山洞附近，想辦法讓 Sid 走入山洞裡去探探虛實吧！

提示● 在遠處擺放起士可以吸引 Sid 走近。而 Sid 一遇到梯子便會往上爬。



場景編號▶ 4
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 啊哈！ Sid 和 AL 這次可是踢到彼克龍這塊大鐵板了，幫助彼克龍把 AL 和 Sid 烤成灰吧！

提示● 彼克龍一被碰撞就會吐火。



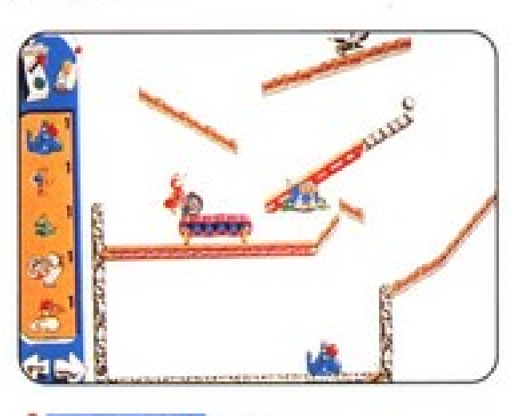
場景編號▶ 5
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 看來咱們的大明星 AL 的肚子餓了，不過 AL 又患有強烈的懼高症，看來得想想法子推牠下去了！

提示● 利用加減數字來撞擊AL 吧！

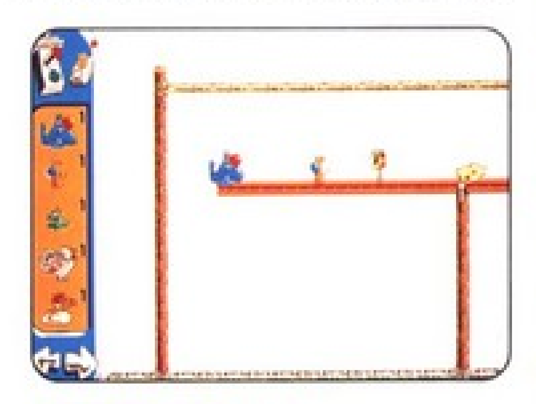


場景編號▶ 6
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 嗯…看來是讓 Sid 嚐嚐連鎖反應厲害的時候了。利用石頭來修理 Sid 吧！

提示● 只要彈射機上裝著石頭又受到撞擊時，便會將石頭彈射出去！

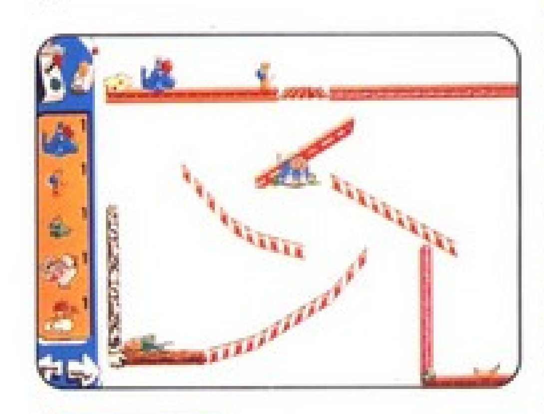


場景編號▶ 7
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 剛剛修理過 Sid 現在輪到 AL 了，把上面的鐵砧狠狠的砸在 AL 的頭上吧！



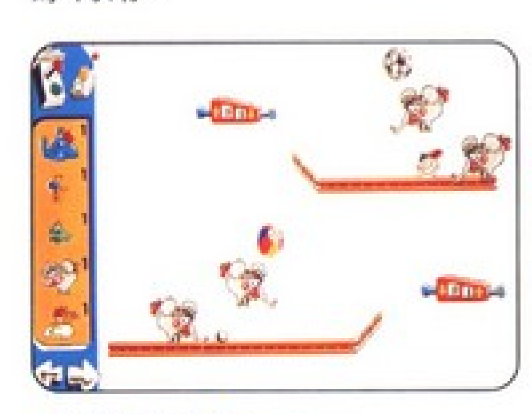
場景編號▶ 8
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 實在很想好好的享受一頓起士大餐，可是 AL 又在身後虎視眈眈的，趕緊幫 Sid 想想法子吧！

提示● Sid 可以利用放大鏡來嚇 AL 。



場景編號▶ 9
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 和 AL 都想吃到食物。AL 想吃魚，而 Sid 想吃香蕉，有沒有法子可以使得牠們在互不干擾的情形下各享受大餐呢？

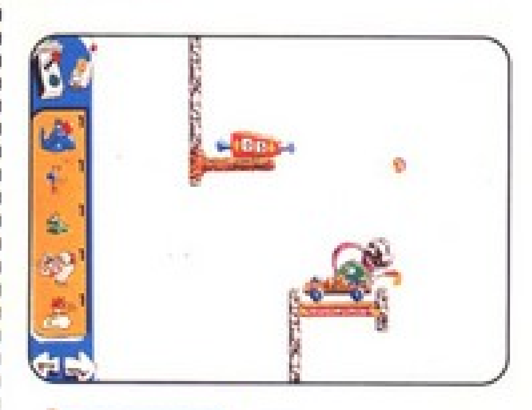
提示● 下方的電動斜坡可以好好利用。



場景編號▶ 10

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 現在是優妮象們表演的時間了，該怎麼樣才能使螢幕右下方的加減數字機歸零呢？



場景編號▶ 11

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 同樣又是一個歸零的問題，不過這次計數機上的數字是 5 ，嗯…這就有點棘手了！

提示●利用彈射機設定拋出 5 顆石頭。



場景編號▶ 12

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 哦哦！看來 AL 正身陷險境呢！趕快利用吸塵器把所有的炸彈都吸走吧！

提示●可利用左右對照法。

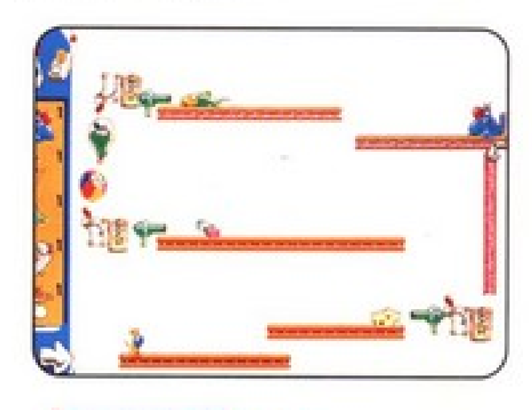


場景編號▶ 13

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ AL 的肚子又餓了，不過這次的食物是放在遙遠的彼端，幫幫 AL 的忙吧！

提示●利用食物人馬達將食物送到 AL 面前。

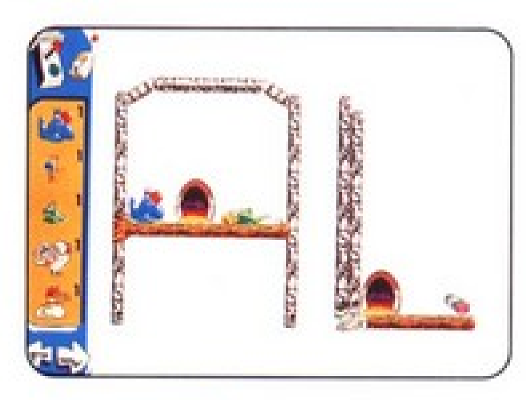


場景編號▶ 14

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ Sid 也想像 AL 一樣的享受起司大餐，不過起士的高度對 Sid 來說太高了，想想辦法吧！

提示●利用吹風機把起司吹下來！

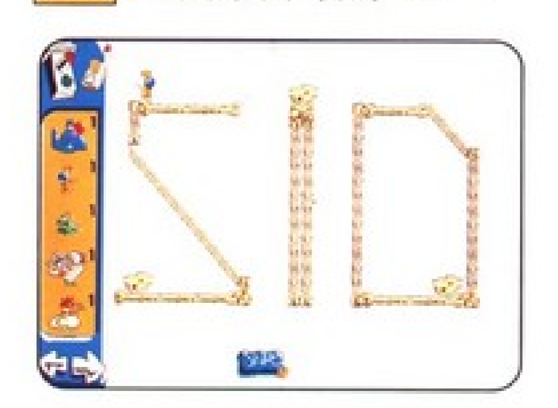


場景編號▶ 15

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 剛剛吃完大餐，AL 想嚼嚼××牌口香糖，不過要如何讓 AL 通過山洞呢？

提示●利用魚來引誘 AL 。



場景編號▶ 16

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 哎呀呀！ Sid 爲自己打起廣告來了！好吧，我們就趁 Sid 在吃起司的時候來個拍照存證吧！

提示●利用空氣墊的彈力。



場景編號▶ 17

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ Sid 和 AL 要表演高空跳躍了！只不過兩人都缺乏勇氣，看來是需要有人推他們一把了！

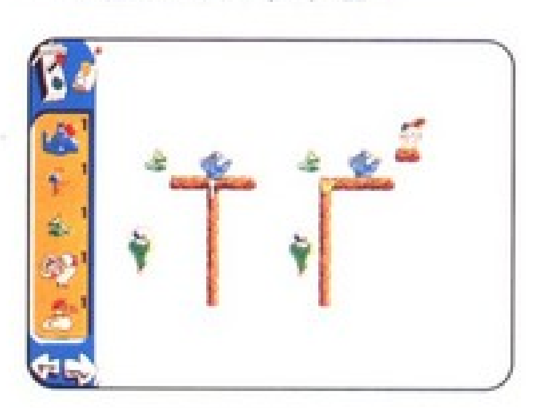
提示●依然是採用左右對照法！



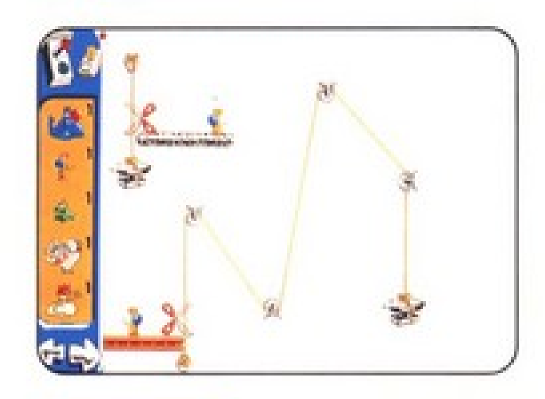
場景編號▶ 18

等級▶ 初學介紹

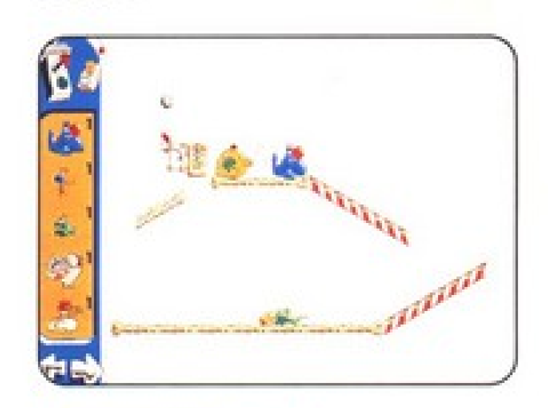
劇情內容▶ Sid 和 AL 決定實驗一下槓桿原理，玩家們幫幫忙吧！好讓我們能實地體驗一下偉大的科學原理！



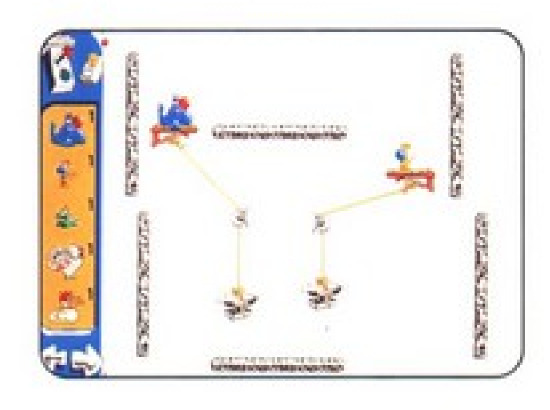
場景編號▶ 19
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 現在輪到球先生表演了。什麼！滾不動！好吧看來得叫茶壺先生出點力了！
提示● 利用茶壺煮湯的氣體將球吹落！



場景編號▶ 20
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 嗯…看來下方的 Sid 有點麻煩了，您能不能想出法子避免下方的 Sid 被鐵砧打到呢？
提示● 利用剪刀吸引下方 Sid 走動！

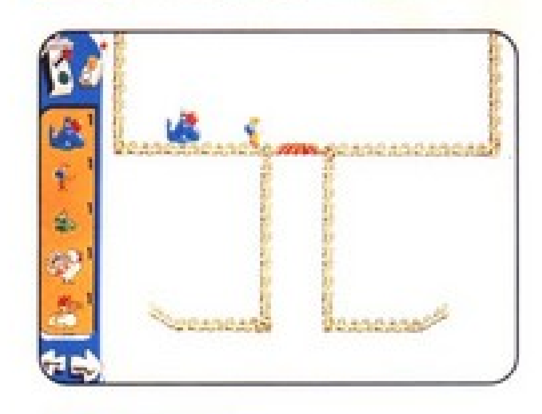


場景編號▶ 21
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 又到了 AL 的大餐時間，輕輕的推他一把吧！
提示● 利用計時器設定時間爲 1 。

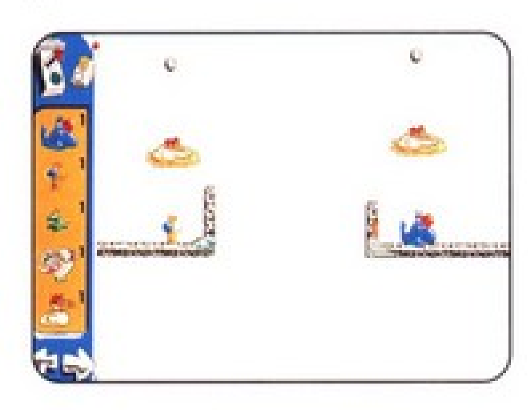




場景編號▶ 22
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 幫忙道具先生把另一個陷阱也完成吧！
提示● 左邊右邊互相對照法。



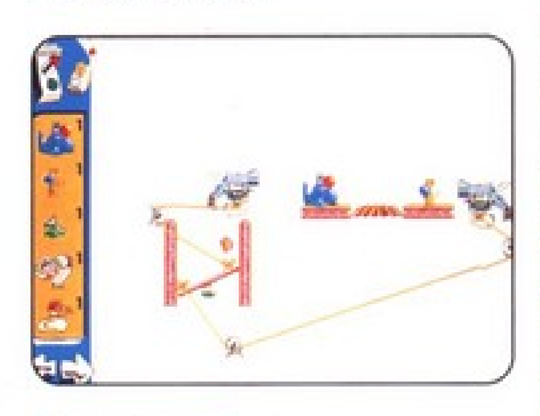
場景編號▶ 23
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 看來 Sid 這次是死路難逃了，不過或許您可以幫 Sid 設下一個陷阱來幫助 Sid 脫逃。
提示● Sid 踩在地毯上時能安全通過，而 AL 便會超重而落下。



場景編號▶ 24
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 和 AL 到目前的表現似乎都不怎麼令人滿意！是丟雞蛋的時間了！
提示● 右邊對照左邊法。



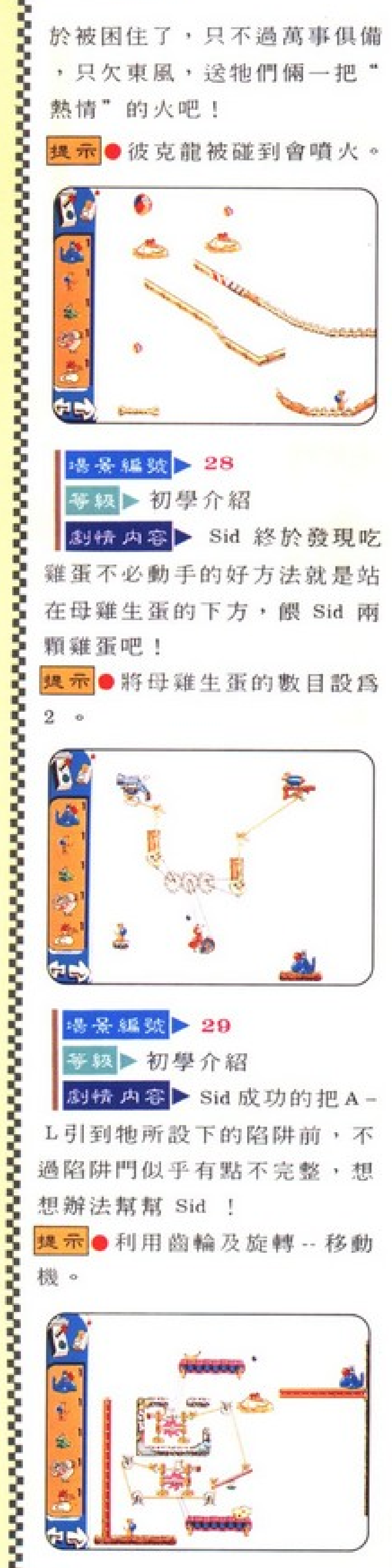
場景編號▶ 25
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 和 AL 被砸後心中有所不快，趕快差人送泡泡糖給 Sid ，送魚給 AL 。
提示● 食物人馬達一有食物吃就會開始跑動。



場景編號▶ 26
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ 笨笨的 AL和 Sid 只知道兩人對恃，殊不知在背後皆有一把槍正對著牠們，只不過這兩把槍還需要一點推力。
提示● 利用蹺蹺板和球來觸發板機。

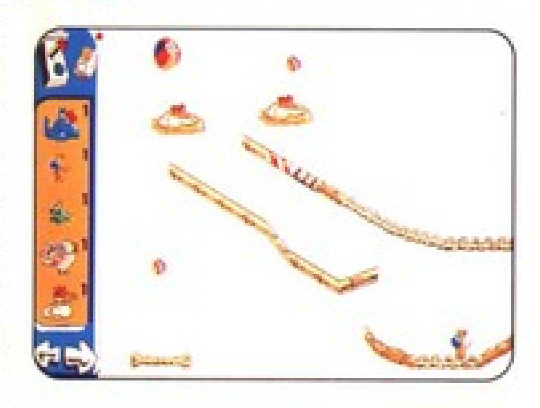


場景編號▶ 27
等級▶ 初學介紹
劇情內容▶ Sid 和 AL 終



於被困住了，只不過萬事俱備，只欠東風，送牠們倆一把“熱情”的火吧！

提示●彼克龍被碰到會噴火。



場景編號▶ 28

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ Sid 終於發現吃雞蛋不必動手的好方法就是站在母雞生蛋的下方，餵 Sid 兩顆雞蛋吧！

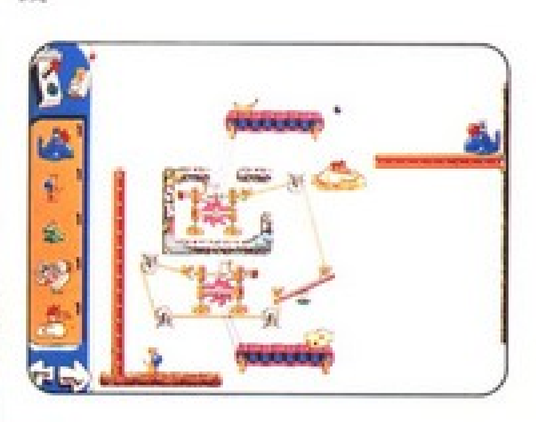
提示●將母雞生蛋的數目設為 2 。

場景編號▶ 29

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ Sid 成功的把 A－L 引到牠所設下的陷阱前，不過陷阱門似乎有點不完整，想想辦法幫幫 Sid ！

提示●利用齒輪及旋轉 -- 移動機。

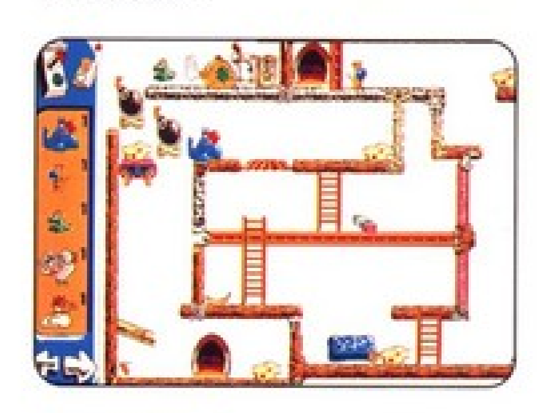


場景編號▶ 30

等級▶ 初學介紹

劇情內容▶ 又是另一場盛宴，不過 AL 和 Sid 似乎還是看得到，吃不到，幫忙把香蕉送到 AL 面前，而起司送到 Sid 面前。

提示●利用移動 -- 旋轉機及繩子來完成。

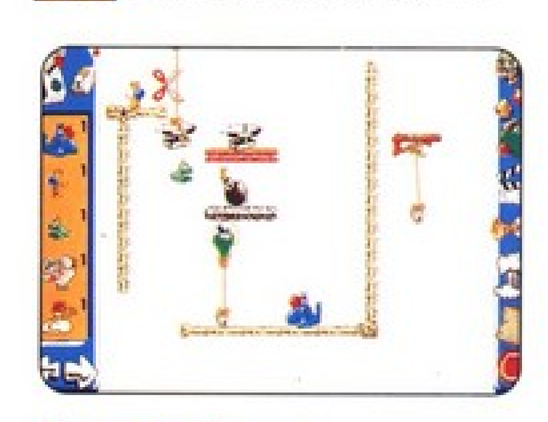


場景編號▶ 31

等級▶ 簡單

劇情內容▶ Sid 終於回到了情報總部前，可是 AL 早已得知消息而佈下重重陷阱， Sid 該如何安然進入山洞呢？

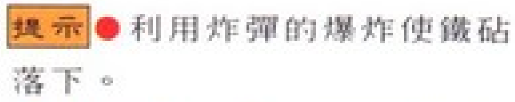
提示●利用食物來引誘 Sid 。



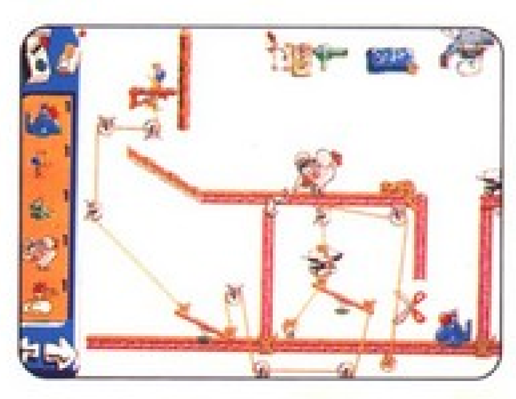
場景編號▶ 32

等級▶ 簡單

劇情內容▶ Sid 回來復仇了，牠為了上次 AL 找牠麻煩的事心有不甘，於是決定趁 AL 打盹的時候送牠一個鐵砧。



提示●利用炸彈的爆炸使鐵砧落下。

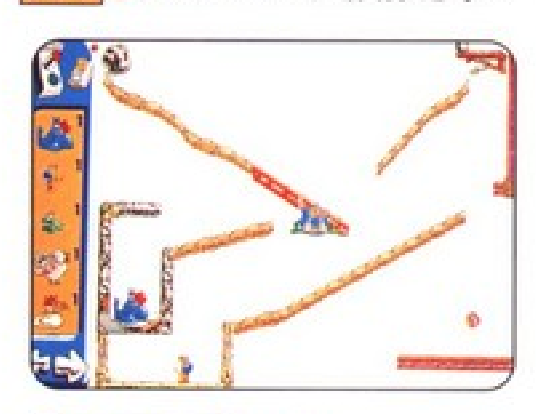


場景編號▶ 33

等級▶ 簡單

劇情內容▶ 優妮象的用餐時間又到了，不過優妮象好像並沒有注意到背後的花生，幫幫牠吧！順便用鐵砧砸 AL 。

提示●利用 Sid 來嚇優妮象。

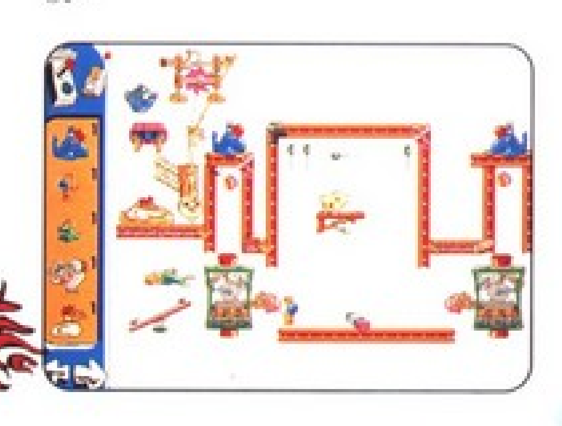


場景編號▶ 34

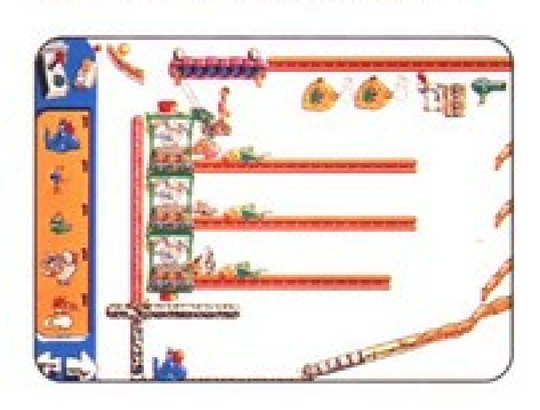
等級▶ 簡單

劇情內容▶ AL 和 Sid 落入了陷阱之中了，不過這個陷阱尚有點不完整，您能使左上方的石頭落到 Sid 頭上而右上方的球落到 AL 頭上嗎？

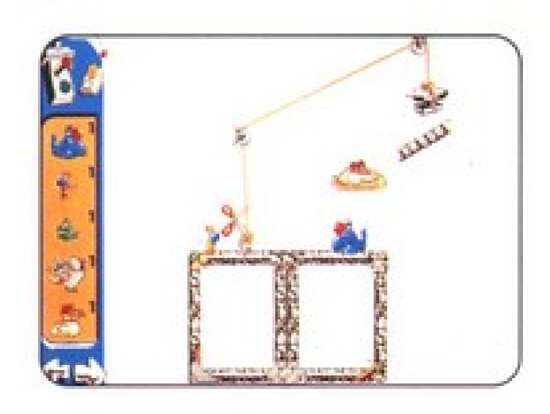
提示●利用石頭下面的電動斜坡。



場景編號▶ 35
等級▶ 簡單
劇情內容▶ Sid 落入 AL 的圈套之中了，不過您可以使牠絕處逢生，再餵牠一點起士嗎？
提示● 利用下面的泡泡糖來撞開上方的陷阱使起士落下。



場景編號▶ 36
等級▶ 簡單
劇情內容▶ AL 發現了一處魚很多的地方，不過好像太多了一點所以魚兒們老是互相塞住，您能想想法子讓魚分開落下嗎？
提示● 利用時間差來達成任務。

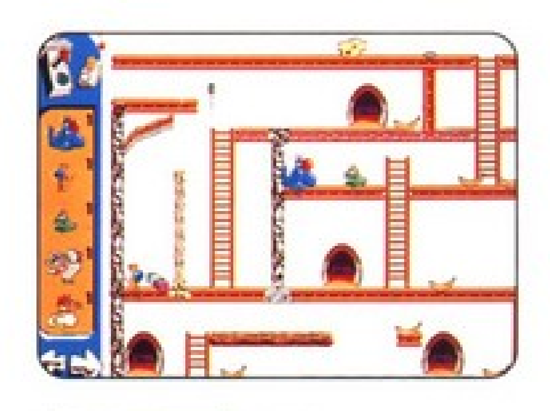


場景編號▶ 37
等級▶ 簡單
劇情內容▶ Sid 想出了一條惡毒的計謀，所以將 AL 騙出來了，您能幫牠把雞蛋砸在 AL 頭上嗎？
提示● 利用鐵砧使母雞下蛋。





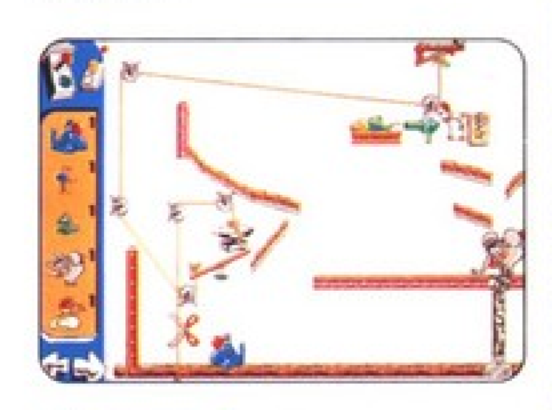
場景編號▶ 38
等級▶ 簡單
劇情內容▶ AL 似乎陷入危險的境地了，Sid 決定幫 AL 暫時逃離，不過如何使機器關掉呢？
提示● 利用泡泡糖來關掉電源。



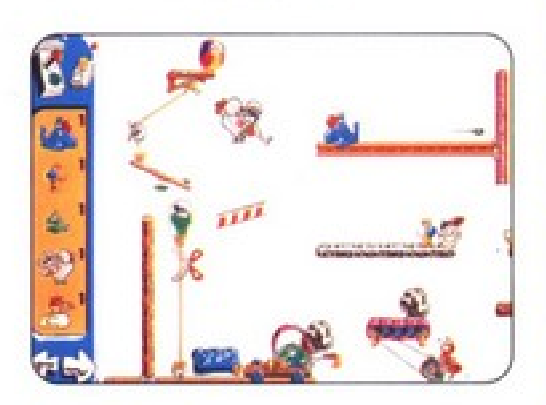
場景編號▶ 39
等級▶ 簡單
劇情內容▶ Sid 看到在遙遠的屋子上放了一塊上好的起士，不過 AL 似乎並不想讓路⋯。
提示● 利用香蕉引誘使 Sid 吃到起士。



場景編號▶ 40
等級▶ 簡單
劇情內容▶ Sid 和牠的朋友們決定在閣樓召開一個秘密會議，不過這屋子的通道似乎有點複雜，您能幫助牠們嗎？
提示● 利用通道及香蕉誘導牠們前進。

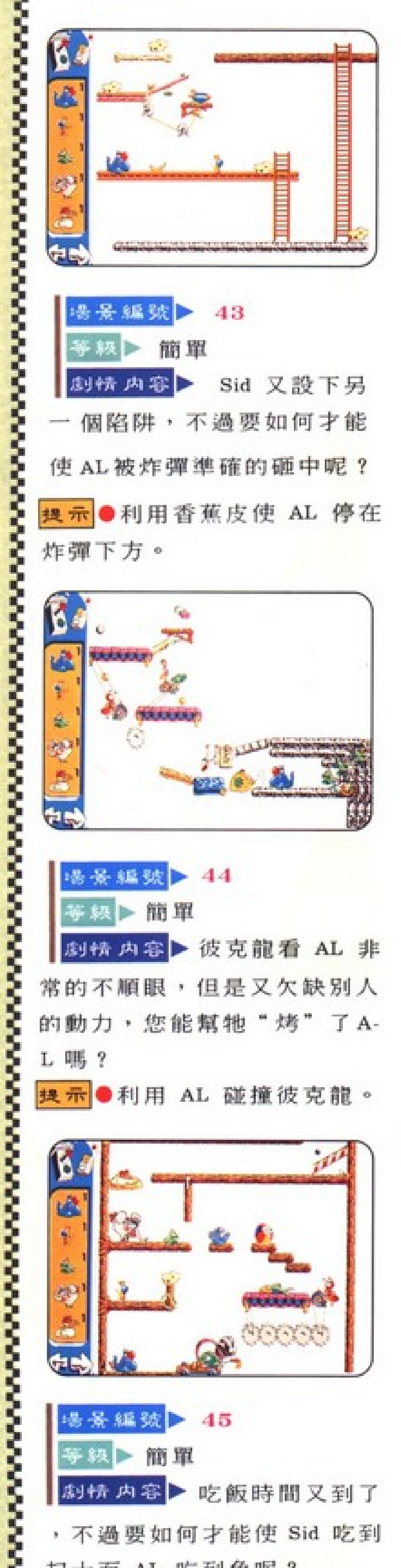


場景編號▶ 41
等級▶ 簡單
劇情內容▶ 看來 AL 的肚子已經餓得咕嚕咕嚕叫了，趕快幫幫牠把放在上方的魚弄下來吧！
提示● 利用蹺蹺板打開上面的陷阱使球觸發電源。

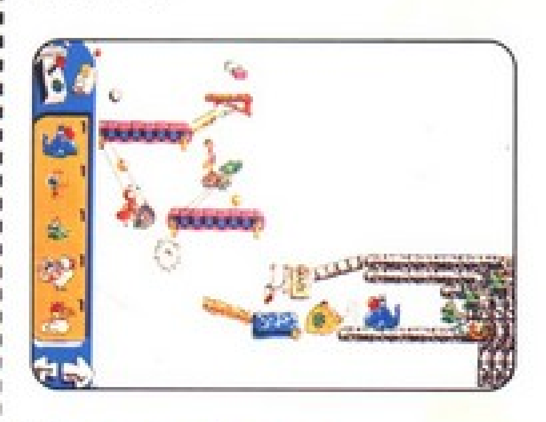


場景編號▶ 42
等級▶ 簡單
劇情內容▶ Sid 想整一整 AL，讓 AL 被身後那根針刺一下，不過似乎還欠缺一些要素。
提示● 利用傻妮象吹氣推動 AL。





場景編號 43
等級 簡單
劇情內容 Sid 又設下另一個陷阱，不過要如何才能使 AL 被炸彈準確的砸中呢？
提示●利用香蕉皮使 AL 停在炸彈下方。



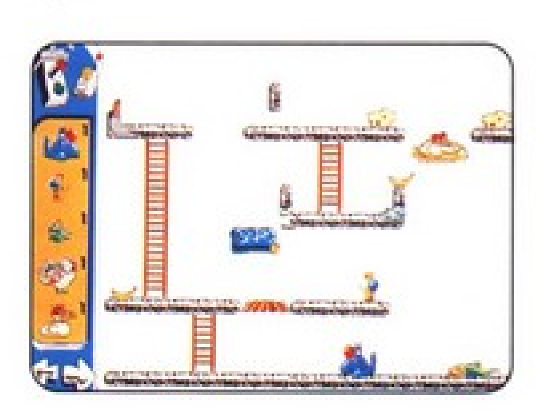
場景編號 44
等級 簡單
劇情內容 彼克龍看 AL 非常的不順眼，但是又欠缺別人的動力，您能幫牠“烤”了 AL 嗎？
提示●利用 AL 碰撞彼克龍。



場景編號 45
等級 簡單
劇情內容 吃飯時間又到了，不過要如何才能使 Sid 吃到起士而 AL 吃到魚呢？
提示●利用茶壺推動球而產生連鎖反應。



場景編號 46
等級 簡單
劇情內容 哇哈！諜對諜，似乎 AL 想幹掉 Sid ，而 Sid 也想幹掉 AL …。
提示●利用蹺蹺板和球觸發板機。



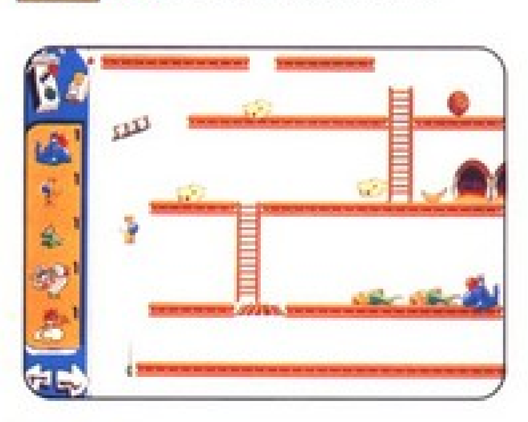
場景編號 47
等級 簡單
劇情內容 如何才能讓Sid 吃到上方的起士而又順便在 AL 頭上砸下雞蛋呢？
提示●利用空氣墊跳過中央的缺口。



場景編號 48
等級 簡單
劇情內容 AL 要如何才能透過一連串的山洞來捉到 Sid 呢？
提示●利用食物誘導的方法。



場景編號 49
等級 簡單
劇情內容 AL 把 Sid 關住一大段時間了，但是牠要在怎樣的狀況下才能釋放 Sid ，而 Sid 又毫髮無傷呢？
提示●善用時間差的方法。



場景編號 50
等級 簡單
劇情內容 看來有一頓大餐正等者 Sid 享用，不過 Sid 要怎樣才能吃完所有的起士呢？
提示●利用下方的針及一塊斜板使 Sid 吃到第一塊起士（最左下方那一塊。）



下‧期‧待‧續‧請早買票進場

惡魔禁地

完全攻略(下)

/ 劉少奇

柒 莫奈無辜縊首 理辦疑案奇冤

要幫安布羅斯就須先了解案情，先去找法官吧！在另一個村莊中門前有噴水池的就是法官的家。

1 法官的家

和法官交談才知道反正是凱恩看不過去的就是違反了法律，這算什麼法律？根本就是專制獨裁嘛！他把安布羅斯吊死，但似乎他並非兇手，那就開始辦案吧！

2 挖墓工人的家



雖然他不喜歡你，但還是可以進去查一查，終於有重大發現，他房內有件襯衫和在命案現場找到的破布正好吻合，而一個空酒瓶也和命案現場發現的類似。可是法官仍認爲需要更進一步的證據，那麼香菜究竟有何功用？回去問安娜，安娜告訴你除非想謀害他人的人才會種香菜，因爲那是一種



邪惡的植物，好了！罪證確實，把香菜拿給法官告訴他之後終於爲安布羅斯洗清冤曲，因此安布羅斯將修道院圖書館鑰匙給你之後離開了。

3 修道院

用鑰匙打開上鎖的門，進入圖書室發現了「天外儀式」，上面說要解救被召喚的靈魂必須用祝福過的蠟燭點燃，再用與死者死亡有關的鐵器來敲打銀鐘則靈魂才能解脫。回去找喬塞夫買他的蠟燭！找修道院的和尚祝福過就可以了。

4 公墓

公墓有兩個骷髏，用哥德式教槌才能殺死他們，你會發現貝東尼草（只欠瓦罐了）。陵寢有鬼看守，大概就是弗拉米爾，需要與他死亡有關的鐵器在那裏呢？對了他不是被大鐵釘釘死，那麼只好擔任盜墓者了。去拿挖墓工人菜園內的鏟子在弗拉米爾墓上挖掘，終於找到那根大鐵釘。現在只缺銀鐘了。



5 銀匠的店



交錢請銀匠爲你鑄個銀鐘，可是這樣怎麼敲呢？對了，狄卓拉不是送你一條緞帶嗎？把緞帶綁在鐘上，回去墓園執行天外儀式吧！

6 公墓

先點燃祝福過的蠟燭，一手拿大鐵釘，一手拿緞帶綁的銀鐘，敲擊之後，弗拉米爾終於自由了。進入陵寢有殭屍，武器似乎對他們沒有效用，快

退出來再想辦法。



痴女緣由宿命 情助少年何堪

只差一個瓦罐和頭髮就能救娜塔莉亞了，先回村莊吧！

1 酒店

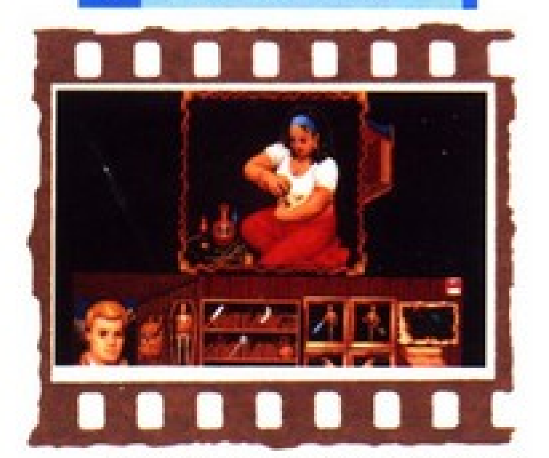
酒客們在說發生了命案，其實也沒什麼，上去看看，樓上最後一個房間有個屍體，原來是吟遊樂師，他留下了克禮斯坦的小提琴、一個袋子，其中有四枚銀幣及地下密道鑰匙，或許可以找到瓦罐也說不定。

2 地下密道



從艾德華的家進入密道，回到原先有個上鎖的門的地方，用鑰匙進入，可以找到印章戒指、小布袋（有兩枚銀幣）、火把、六個陶壺碎片（沒有用）以及瓦罐，去找安東尼拿到頭髮後，趕快去找卡門救人了。

3 吉普賽營地



和卡門交談要她爲你製作藥品，過一會兒她就把藥給你，就可以回村莊救娜塔莉亞。娜塔莉亞的母親本來不相信，但是服下藥之後娜塔莉亞就好了。她母親爲了感謝你送了一支金飾針給你，娜塔莉亞並告訴你她父親在公墓等你，那麼到公墓去吧！

4 公墓

有個鬼魂，原來是魯西安，娜塔莉亞的父親，他把一支閣樓鑰匙交給你，並提醒你小心灌木迷宮。

玖 狂夜妖犬橫行 週旋弒獸除患

想找亡靈之書必須去挖墓工人家去找，不過先去找法官談談。

1 法官的家

和法官交談知道只要當著狼人的面說他是狼人他就除了殺了你否則無法變回人形（而且殺狼人還有錢賺），可是一般東西是殺不了他的。似乎銀做的武器有些效力（火把也有此效用），那麼先去銀匠家吧！

2 銀匠的店

把槍給銀匠請他爲你將子彈鍍銀，然後就可以去找狼人了，方法一是去找每一個人問他是不是狼人，太累了！那麼想想看誰比較可疑？不是有個人喜歡吃奇奇怪怪的肉嗎？去找她！

3 農家

和鮑理斯的老婆說「狼人」，果然她露出眞面目化成狼人要殺你，趕快拿出手槍射擊（或是以火把丟向她），結果鍍銀子彈威力奇大，一下子她就玩完了。出去和鮑理斯談話也不知說什麼（當然他很傷心



，畢竟是他老婆）？好吧！去領賞金吧！

拾 純銀鑄就神恩 詳參錢囊固玄

若不是子彈鍍銀恐怕這下子要命喪狼人之爪了，眞是好險。

1 法官的家

和法官談及狼人的事，他很驚訝，因爲從未懷疑過她，當然他把一袋錢給你作爲獎賞。當你打開錢囊你會發現有個錢幣不太一樣，好像有個人頭在上面，啊！對了，康士坦丁說過尼柯萊的兒子中有人私鑄錢幣，大概就是這個了。去挖墓工人家看看！

2 挖墓工人的家

本來挖墓工人站的地方擋著一個門，現在他被吊死自然沒有人擋路了。開門進去找到樓下有錢可拿，打開牆上的門可以找到亡靈之書，這下子也許可以救克莉斯提娜了。把死靈之書放在手上閱讀可知原來克利爾的兒子名叫「安卓利」，去看克莉斯提娜吧！

3 克莉斯提娜的家

向克莉斯提娜輸入「安卓利」之後，她終於清醒並告訴你原來安卓利在結婚前因重病而死亡。但克利爾因愛子心切而將安卓利挖出來希望能以鑽石和凱恩交換他兒子的性命，

但卻只得到一個殭屍，因此克利爾將安卓利鎖在一個樓上的房間。克莉斯提娜希望你能殺死安卓利以使他解脫，好吧！助人爲快樂之本嘛！

拾壹 七魂齊聚嘆息 待索失物償願

應該去問問克利爾到底這是怎麼一回事！

1 克利爾的家

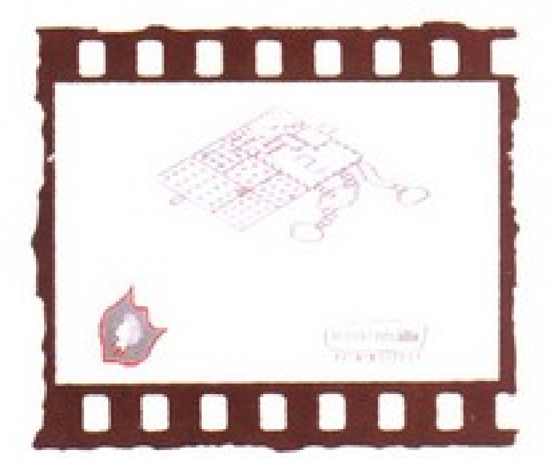
當你向他問安卓利時他回答說安卓利是他的兒子，而且他已經死了。可是在你要他老實說之後他生氣並說你沒有權利干涉他，在你告訴他克莉斯提娜已完全告訴你實情之後他沈默了一陣，終於他承認這一切事情，而把安卓利房間的鑰匙給你，並說如果你殺死安卓利就可拿到克莉斯提娜所說的鑽石。並且告訴你狄卓拉被凱恩帶走，也許被帶去凱恩的城堡，而只有你能救狄卓拉了。

2 銀匠的店

要殺死殭屍可能必須使用銀製武器，於是找伊拉莫斯製作一把銀劍，只要有15個銀幣他會爲你做。拿了銀劍之後就可回克利爾的家上樓去開安卓利的房間，用銀劍殺死安卓利之後可以找到鑽石。下樓和克利爾談話但他不願再和你談話，那麼去找克莉斯提娜吧！她很感謝你所做的。

3 公墓

和克莉斯提娜分手後來到墓園，因爲有銀製武器你可到陵寢去冒險了。下樓之後是一個大迷宮，裏面只有骷髏及殭屍，可分別用教槌及銀劍收拾他們。終於最後你可以進到一個房間，裏面有尼柯萊及七個



兒子中的六個（除了凱恩以外），他們希望能拿回自己心愛的東西，可是目前只有小提琴、鵝筆、鑽石及印章戒指、古老錢幣，還少三樣東西，那必須爲他們去找尋才行。

拾貳 八方奔走尋覓 時至擒兇將全

要找納山的獵帽、亞歷山大的鬥劍、彼得的匕首只有到處去找了。

1 黑森林

在此可以找到慈母草、卡林西多、葎菜、銀幣、梨樹枝、神力之助、萬靈藥、象牙號角；怪物中有骷髏、野狼、魔影、鬼魂、鬼火，各有各的專屬武器殺死方法，最重要的你必須有護身符，否則過不了光魔那一關，那就到不了納山的獵屋，到了獵屋可以找到納山的獵帽。

2 吉普賽營地



拿了梨樹枝找木匠他會爲你製作梨樹魔杖專門對付鬼火；拿象牙號角去找巫婆她會爲



你刻上咒文，那就可到黑水潭去了。

3 黑水潭

吹起象牙號角老船夫就會出現（當然要先解決鬼火才行），他會載你到島上去，在那裏可以找到彼得的匕首及牛蒡



，湖旁有卡林西多及葎菜也可以帶走（要賣也可以吧！）。

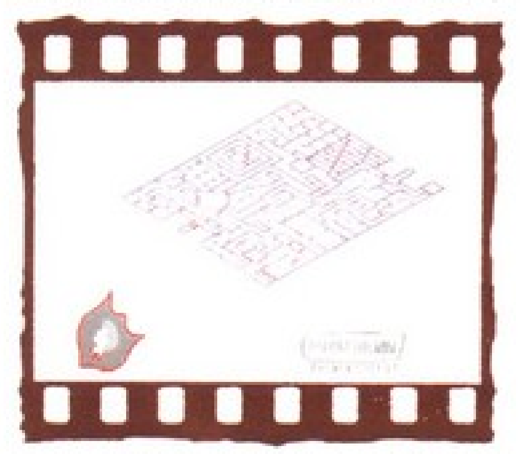
4 灌木迷宮

這裏有種托比亞怪物你惹不起他，躲著他好了，不幸中毒可用卡林西多解毒。這兒有大蒜花苞、卡林西多、康芙瑞草、神力之助、葎菜、萬靈藥、水晶可以取用。但最重要的是右上角可以走到大宅院，主人是和凱恩妥協的人，他想要煙草。回村莊向艾恩買煙草給他之後他會給你可追蹤吸血鬼棺材的神聖標記，因爲吸血鬼只要受傷後回到棺材就會復原，因此必須先找出他的棺材予以封閉才行。到處逛逛，在閣樓利用魯西安給你的鑰匙就可進入，那裏有把鬥劍，另一個

房間內有回春寶典，可使人恢復青春（受蒼老術攻擊之後）。

5 陵寢

把八個物品還給七位失主之後，尼柯萊等人希望你能毀滅凱恩，並且在牆上弄一個大洞，他說那裏面有一個魔法盒可以將光線釋放出來對付凱恩



。在拿走地上的所有東西之後該回村莊去了。

拾參 瘋漢恐洩天機 再擒密洞細盤

回到酒店發現大家在找馬西亞，原來他上樓了，那麼去找他看看。

1 酒店樓上房間

找到馬西亞他說他和瘋子法蘭克的事，並說有顆法蘭克的牙齒，向他買下來吧！原來他還找瑪莉亞要做巫毒娃娃來恐嚇法蘭克，去找安娜吧！

2 安娜的藥草店

把康芙瑞草賣她，她很驚訝你有大蒜，可是她說如果有6個大蒜她可為你做一個項鍊，不過那只對凱恩有效，對他的部下效用不大，好吧！先做一個項鍊防身吧！

3 法蘭克的家

似乎他很不友善，而他知道艾格利帕在那裏，怎樣可逼他就範呢？對了，馬西亞不是想找瑪莉亞做巫毒娃娃嗎？去找瑪莉亞。

4 吉普賽營地

瑪莉亞說要你保證不傷害法蘭克才幫你做巫毒娃娃，你答應之後她會要你拿蠟及牙齒給她，幸好在喬賽夫那兒有多買蠟燭。她說一手拿針一手拿

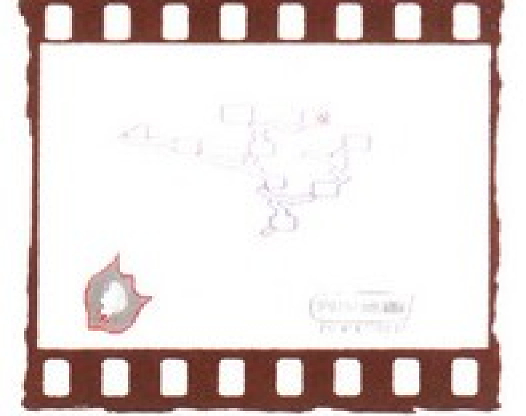


巫毒娃娃就可恐嚇法蘭克，好了！這下看你還合不合作。

5 法蘭克的家

你一手拿金飾針，一手拿巫毒娃娃，法蘭克心中害怕因此告訴你他無意中發現艾格利帕藏身的山洞，然後把巫毒娃娃拿走以免你反悔，快去找艾格利帕吧！

6 法蘭克的洞穴



到了洞穴有許多女吸血鬼，最好到修道院買一些聖水來對付她們，那個上鎖的柵門打不開。地上有些聖水可撿，對了去拿鐵撬應該可以打開它，打開了柵門見到艾格利帕，可是上鎖的鍊條需要鑰匙，到凱恩的城堡去。

拾肆 邪惡化身枯守 殺鬼有望懇談

為了救狄卓拉必須到凱恩的城堡一探究竟。

1 凱恩的城堡

殺死骷髏之後取得鑰匙可以打開城門機房將城門搖上去



，進入後右邊最上方的門通往凱恩的房間，先不要去送死。使用聖標可以協助你找到凱恩的棺材所在，可在左上角的房間內找到密門通往凱恩的棺材藏身處。正好狄卓拉也被關在



那兒，狄卓拉需要你解救但目前你也無計可施。另外狄卓拉告訴你克利爾為了自保而犧牲她，眞可惡！地上有大鐵鑰匙可以先帶走。在左上角房間內可以找到辟邪解咒經第三卷，可以去找艾格利帕了。

2 法蘭克的洞穴

利用大鐵鑰匙打開鎖住艾格利帕的鐵鍊，和艾格利帕交談可以得知凱恩的眞名，這很重要，因為凱恩的眞名是亂數決定的，因此一定要記下來。交談後必須用辟邪解咒經第三



卷以免因艾格利帕的詛咒而無法自拔！

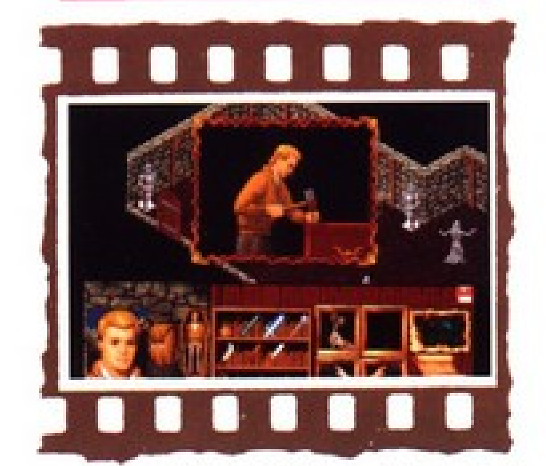
拾伍 退路概當閉棄 存活儘只向前

在殺凱恩之前一定要先把他的退路封閉也就是他的棺材所在，想起瑪莉亞爲你算的命嗎？拿著鐵釘和鐵鎚，那麼去找吧！

1 雜貨店

艾恩應該有鐵釘賣你，可是克利爾在你和他翻臉之後根本不見你，更不用談拿鐵鎚。無奈只有去找伊凡，和他交談無論如何一定要拿到血染重鎚才行。

2 凱恩的城堡



拿到鐵釘鐵鎚之後回到凱恩的棺材所在，把它封起來，現在去殺他就不怕他恢復了。

拾陸 懾人魅眼致死 未解怎能旁觀

如果你直接找凱恩會發現只要被他的魔眼一瞪你就無法自制而遭其殺害。如何能逃過他的魔眼呢？對了！不是有吃了暫時失明的東西嗎？拿草茹備便，一見面就先吃下去他就沒轍了。

拾柒 辣手還差分寸 誰料功歸葱蒜

可是他的爪子仍然十分厲害，那麼怎麼去抵擋他的魔爪呢？記得大蒜項鍊嗎？只要戴上去凱恩想抓你也不敢近身，那就安全了。

拾捌 男兒仁義浩然 抗暴祈福運轉

使用聖水攻擊可以造成對凱恩的傷害，不過先準備好聖水才行。

拾玖 今朝盡釋晝明 百年聖光復現



打開尼柯萊給你的魔法盒，放出被封閉的光線就會傷害到凱恩。

貳拾 正名直當脫口 致敵其短心亂



將艾格利帕告訴你的凱恩的眞名向凱恩說將使他心亂而冀圖逃回他的棺材恢復。要注意的是如果未照以上順序對抗凱恩恐怕終將遭到失敗。

貳壹 勇士獨定虎穴 智者巧封龍潭

因爲你已將凱恩的棺材封閉，他無法恢復而被你用木棒插心解決，完成救世主的使命。







貳貳 虛冥得見白日 陰風詭蓁吹殘

凱恩死後山谷終於可以重見光明，一切邪惡勢力消退不再出現山谷之中。

貳參 異域英雄事蹟 惡魔禁地永傳

完成任務可以離開了，但這段英雄事蹟終將流傳在山谷之中。

最後你和狄卓拉離開山谷開創新的生活，回顧這一些日子的探險，驚險而刺激，但卻十分有意義，因爲你的聰明才智，才能解救山谷中的居民及你自己所心愛的人，這不是一個挺圓滿的結局嗎？

叢林戰爭完全攻略／LCJ

由於《叢林戰爭》沒有可以隨時存檔的功能。也沒有類似「休息」的指令供人物恢復體力，而且只能以魔法恢復體力，所以玩家要有重複某些戰役好幾次的心理準備。如果以上兩點你不在意的話，就和筆者一齊向打倒米可大魔王的路上邁進吧！

第一章
洛克軍的出擊

本次任務的目的是要說服沙卡曼達加入我方。要注意的是如果沒有打破米可雕像的話，沙卡曼達的意識無法恢復，將不會加入我軍。島上唯一的一座米可雕像就是你存檔的關鍵所在。由於没有休息的指令，玩家最好在本關練習支援和包圍的作戰方法，以免傷亡慘重。

第二章
陰謀

由於卡拉加達城主失蹤而引起了一連串的猜測。洛克等人決定先去瓦魯族的部落探聽消息。敵人一開始就會發動猛烈的攻擊，所以最好組成防禦陣線來阻擋攻勢。在瓦魯族部落前面有米可雕像，將它打破後可以存檔。瓦魯族的族長會給你一把鑰匙，第三關的時候就會用到它。接下來就要打破卡拉加達城前的石像以進入城內。

第三章
卡拉加達之謎

由於洛克被卡拉加達以魔神咒變成了石像，所以衆人要將他救出來。本關中克雷巫師與克雷法師的法力都不弱；而卡拉加達與克雷武士的法力更是驚人。在通往內城的過程中，要小心克雷法師會以魔法偷襲。

打倒卡拉加達後才發現他是魔王的手下假扮的，眞正的卡拉加達則被囚禁在地牢裡。使用鑰匙救出他後，我方又多了一位生力軍。

第四章
希拉女神號

爲了前往內陸地區，洛克一行人必須要搭乘希拉女神號。搭船前的任務就是替船長迪可羅找回項鍊。

本關的敵人除了帕奇士兵、帕奇忍者及迪可羅外，全部都會施展法術，所以要小心遠程的魔法攻擊。戰鬥的時候要利用包圍戰術，並且向威脅性最大的敵人開刀。卡洛流氓帕奇武士的攻擊力很強，應該採用各個擊破的方法把他們消滅。女神的項鍊在卡洛盜賊的身上，打倒他以後就能取得項鍊。

要登上希拉女神號前必須與迪可羅決鬥；獲勝後將項鍊交還給他，他就會加入我們的行列。本關除了先前加入的吉多與達比，還會有迪可可羅加入，所以共會增加三名人員。

鱷魚先生迪可羅 ▶

第五章
登陸

米可大魔王爲了「歡迎」洛克一行人的到來，老早就擺好陣式在岸邊候教了。

由於通往陸地的通道狹小，不易施展包圍戰術，所以最好將敵人引至船上戰鬥。本關雖然只有蓋特法師、蓋特鬥士及蓋特巫師會施法，但是因爲數量很多，所以要特別小心。此外，攻上船的敵人也會使用包圍及支援的戰術，這裡可以說是一場硬仗。

第六章
洛克的選擇

由於吉多以前所組織的反抗軍正遭受敵人猛烈的攻擊，所以洛克等人必須將他們救出來。

本關開始後，敵人就會像潮水一樣地湧來，但是只要能夠抵擋得住這一波的攻擊，接下來就輕鬆多了。

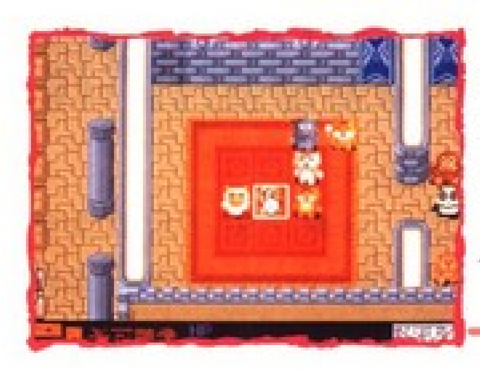
任務結束後，吉多的四名夥伴--馬加雷克、社爾、帕希德及卡羅特羅將會加入我們的行列。

第七章 內陸要塞

格達貝斯城已經被敵人佔領了，本次任務的目的就是要重新奪回它。

這一關的敵人非常強悍，所以要儘量保持隊形。城堡面是由兩隻伊卡法師與四隻伊卡戰士所把守，進攻時要特別注意。伊卡法師雖然不會移動，但是他們法術攻擊的範圍相當大，而且威力也不弱，要想辦法儘快剷除他們。

第八章 危城爭霸



◀ 提供存檔機會的米可雕像

為了掌握內陸地區，並且進而對抗米可大魔王，佔領格達貝斯城是必要的，本次任務就要肅清城中的敵軍。

本關的敵人非常多，而且通道又很窄，所以要集結成方陣。會使用魔法的人物最好安排在隊伍後面，以便給奄奄一息的敵人最後一擊。在第二個米可雕像旁有小隊長和伊卡法師駐守；因為他們都不會移動，所以可先在遠處用法術將伊卡法師剷除，然後再專心對付小隊長，中隊長和大隊長也可以如法泡製。

第九章 聖泉池之謎

佔領格達貝斯城後，洛克等人得知聖泉池的狀況不尋常，於是決定前往調查。



這裡就是聖泉池 ▶

到達當地之後，去卻沒有發現米可大魔王的蹤跡，但是聽當地人說西北方的海口有奇怪的打雷聲傳來，一行人乃快定前往調查。

本關開始後，便會有摩拉吉卡、歐雷多、露亞、卡羅特四名二十二級的夥伴加入，使戰鬥的陣容變得更堅強。一開始由於聖泉池的阻擋，使得部隊的集結很困難，戰力也不易發揮，這點要特別小心。除了一開始的敵人較不好對付外，在港口的敵人實力也不弱。



◀ 女神像發光了



◀ 海水開始流入聖泉池

當洛克軍將堵住海口的雕像毀掉後，海水開始流入聖泉池中，結果眾人發現原來米可大魔王的城堡就在聖泉池的水柱上。



◀ 水柱上出現一座城堡

第十章 決戰



◀ 眾人來到城堡前面

是否能夠拯救鯨魚島，就看這一役了，大家加油吧！

本關可以說是一大挑戰，因為除了一開始的蓋特戰士、蓋特鬥士及蓋特巫師較好對付外，其它的敵人都不是好惹的；此外，五個存檔機會遍佈在角落，要取得相當麻煩。在米可大魔王身邊佈滿了許多強悍的戰士，因此不要冒然推進，以免遭到圍攻。最好採用「以退為進」的方法將部分的敵人先誘殺；如果敵人的攻勢太猛烈，最好先後退調整隊形，並將追擊的敵人順便消滅。至於魔王旁邊的法師等會施法術的敵人，可以用攻擊力與防禦力兼優的隊員做近身攻擊，並且再搭配遠程的魔法攻擊，將他們一一除去。沒有屏障後，米可大王就顯得容易應付多了。

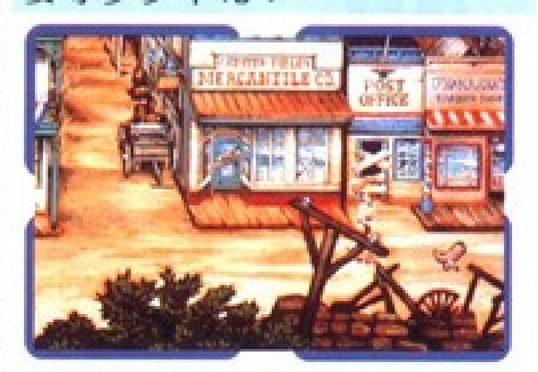
當眾人擊敗米可大王後，發生了一件妙事，米可大王竟然變成小豬了，原來這才是他的真面目。漫長的戰爭終於結束了，和平也再度降臨了鯨魚島。洛克一行人也結束了漫長的旅途。

多情藥師酷牛仔

攻略提示（上）●GUDERIAN

壹、ACT Ⅰ：

Q：我在鎮上四處逛，等待有什麼事情發生，究竟我要等多少年呢？



時間到了，該去上班了。



可別傻呼呼的呆站街上。

▶一、大概三年，我們希望你花錢買這個遊戲是值得的。

▶二、事實上，只要你知道自己的工作是什麼，你就不用等太久了。

▶三、你不是鎮上的藥劑師嗎？到藥局去，用手指圖形（以下簡稱手）在櫃台左側的掀板上你將能進到櫃台，而你的第一個顧客就會上門了。

Q：藥局上鎖了，它何時會開門？

▶一、當你打開它時，傻瓜，那是你的店啊！

▶二、你會被自己的產業關在門外嗎？

▶三、遊戲一開始你就有一把鑰匙，只要把它放在藥局門上去打開它，然後用手把門推開就行了。（物品清單中有鑰匙）

Q：Penelope 給我一張配方，我要如何去調配呢？

▶一、好了，你可以開始去閱讀配方上的文字。

▶二、或者你可以去猜一猜，不過那恐怕沒有什麼幫助。

▶三、到你的物品清單中把眼鏡圖形放在配方上，你就會知道要配什麼藥品，然後從櫃台後面的門進入你的調配室，用手按在靠牆的調配台即可。

Q：Peneiop 需要的藥已經用完了，我該怎麼辦？

▶一、利用你手邊的資料去訂購一些。

▶二、抱歉，似乎我們沒有提供Tyloxypolynide給你，也許你該自己去調配了。

▶三、幸好，我們在你的現代的健康與衛生一書中提供了一種替代品，好像是 PEPTIC-LYMACINE TETRAZOLE 。

Q：我想我找到了 Penelope 要的藥，可是現在怎麼辦呢？

▶一、哦！讓我們想一想，某人要你給他某種東西，而你有這個東西，卻來你該怎麼辦，這眞是個笨問題。

▶二、先配好藥，然後到藥局找她。

▶三、把藥給她。

Q：Penelope 仍然沒走而且說我做的不太對勁，爲什麼？是不是我做錯了什麼？

▶一、不，你沒做錯什麼，只是你差點害死 Penelope ！

▶二、你做錯了以下某一件事時， Penelope 才會不肯走開，一個是你給的藥份量不對，另一個是你的藥方根本就不對，你該好好的看手册了。

▶三、仔細看下一個問題，一步一步去調配藥方。

Q：我從未當過藥師，現在我人在調配室，我要如何正確的配藥呢？

▶一、用手按在 GRADUATED CYLINDER（刻度圓筒）上把它移到工作台上，它必須留在那裡。

▶二、用手按在 PEPTICLYMACINE TETRAZOLE上把它移到刻度圓筒上。

▶三、按 PEPTICLYMACINE TETRAZLE 瓶八次，直到刻度圓筒內有40ml爲止（每次 5ml），如果你倒多了，可以把刻度圓筒倒在右方的垃圾筒再重新加入藥量。

▶四、現在你的刻度圓筒已經有40ml，將 PEPTICLTMACINE TETRAZDLE 瓶放回架子上，把手按在藥瓶（MEPICINE BOTTLES）上就會出現一瓶的圖形，把它放在工作台上。

▶五、把手按在刻度圓筒上並把它按在藥瓶上，空藥瓶就會變成 MEDICINE BOTTLE（40ml），將刻度圓筒放在原來的架子上。

▶六、將手按在CORKS（軟木塞），將CORKS放在藥瓶上即可離開。



賓果！總算可以交差了。

Q：Helen 或者你叫她Mom，這個大嘴巴又回來了，我該怎麼對付她？

▶一、把她綁起來再把她丟到沼澤去。

▶二、給她她想要的可能她會走開。

▶三、她給你一張配方，給她正確的藥品她會離開，否則她會一直來找你。

Q：Mom的配方比 Penelope 的難了些，我要怎麼配呢？

▶一、到調配室去。

▶二、拿起刻度圓筒並且把它放在工作台上，拿起 BISMUTH ENTEROSALICYLINE 並按在刻度圓筒上直到有15ml爲止，並把 BISMUTH ENTEROSALICYLINE 放回原來的架子上。

▶三、拿起燒杯（BEAKER）並放在工作台上，拿起刻度圓筒並把裡面的15ml液體倒入燒杯中。將刻度圓筒放回原來的架子上。

▶四、拿起 PHENODOL OXYTRIGLYCHLORATE 並按在天秤（BALANCE）上六邊，直到天秤顯示 30gm 爲止。將 PHENODOL OXYTRIGLYCHLORATE 放回原來的架子上。

▶五、拿著天秤的盤子放在燒杯上，燒杯會變成45ml，將天秤的盤子放回去。拿起一根玻璃棒放在燒杯中攪拌，然後把玻璃棒丟到垃圾筒中。

▶六、最後，將燒杯放到藥丸製造器（PILLMACHINE），再把燒杯放回原來的架子上，拿起空的一個藥瓶，按在藥丸製造器上面 7 次（不要太快，因爲每次製造三顆藥丸需要一些時間），等有21顆時將藥瓶放在工作台上，拿軟木塞塞上藥瓶便完成了。

Q：我無法看清楚 Sadie Ovaree 夫人的配方，希望她不會死！

▶一、她不會死，這只是預防配方。

▶二、你可以試著去配，不過可能配一千年也配不出她需要的。

▶三、你能夠找到可看清楚配方的方法，然後你再配藥給她，是誰開的處方呢？或許她會知道。

Q：要如何才能看清楚 Ovaree 夫人的配方上寫什麼？

▶一、醫生寫配方時就已經醉了，他人在酒店，去找他看你能做什麼。

▶二、也許醫生寫處方時有什麼東西阻擋他的視線造成錯誤，喝醉酒的人會拿什麼東西呢？

▶三、拿起醫生的酒杯（在他面前的桌上），到物品清單中去找到配方單。

▶四、把酒杯放在配方上，這樣你能透過杯子去看配方單。

Q：我要怎麼對付這張明顯不正確的配方單？

▶一、找醫生去更正它，你不是醫生不能自己去改。

▶二、醫生除非知道他寫錯了，否則他是不會去改的，也許你該利用一些東西喚回他的記憶。

▶三、當你把酒杯放在配方單上閱讀之後，把這張有杯子在上面的處方單給醫生，他會告訴你正確的配方。

Q：我要如何才能點燃空的酒精燈呢？

▶一、你必須用某種高揮發

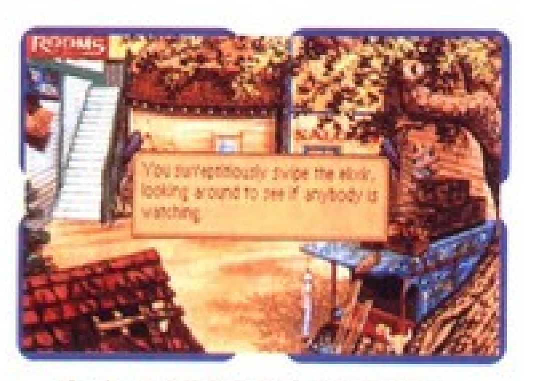
性液體去加入酒精燈中。

▶二、到酒吧後面找找看。

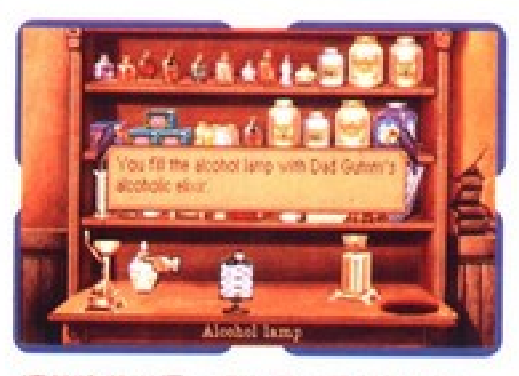
▶三、從酒店後門出去，你可看到咖啡店的窗戶，在角落的馬車座位上有瓶黃色瓶子，拿起它。



酒店後門可是隱藏著玄機哦！



小心！可別讓人逮著了！



酒精燈裝滿了，現在可以開始工作了。



▶四、回到調配室把 elixir 瓶放到空的酒精燈中，點燃火柴那就可以了。

Q：要如何才能製造 Estrosterane ？

▶一、非常小心地（廢話）

▶二、回到調配室將 BIMETHYLQUINOLINE瓶放在天秤上按三次直到出現 15gm ，將 BIMETHYLQUINOOLINE 放回架子上。

▶三、拿起研缽及研磨棒放在工作台上，將天秤的盤子放在研缽中（看來有 15gm ，將天秤盤放回天秤上。

▶四、拿起 METYRAPHOSPHATE放在天秤上按三次，直到有 15gm 爲止，將天秤盤放在研缽，再把天秤盤放回天秤上。

▶五、用手按在研缽及研磨棒（ 30gm ）開始磨粉末，完成後將包藥紙（MEPICINAL PAPERS ）放在工作台上，共放六張在工作台上。

▶六、拿起 5gm 量匙（ measuring spoons ）在研缽上每次取 5gm 的藥粉放在包藥紙上。

▶七、重覆上述動作直到研缽中的粉末都用完了，將研缽及研磨棒放回原來架子上。

▶八、最後拿起綠色的藥盒（ MEDICINE BOX ）放在工作台上，將六包藥粉放入盒内之後就可以了。

Q：我進不了妓院，它一直說要等到天黑。

▶一、它24小時都在營業，一直就是如此。

▶二、你不能偷溜進去的。



辛苦了一天，也該消遣一下。



嗨！帥哥，真高興看到你。

▶三、等到天黑吧！眞的會天黑，在那之前你是進不去的。



麻雀雖小，五臟俱全！

Q：可憐的Smithie，他看起來很痛苦，我能幫他嗎？

▶一、可以的，藥局裡到處看看吧！

▶二、你有一些庫存藥品，查一下你左邊的貨架。

▶三、在藥局内左側貨架上有一藍色 PARATIONG 軟膏，用手把它拿起來。

▶四、到物品清單把藥膏拿給 Simithie 就可以了。

Q：警長要我關店，我那裡做錯了嗎？

▶一、你在惡劣的時候到了 Coarsegold ，來錯時候了。

▶二、他不光是對你，他整個鎮的店都關門，你只有等下一個章節了。

貳、ACT II：

Q：我快受不了，有什麼可以停止馬匹放屁？

▶一、放屁是很容易治療，不論是人或是牲畜。

▶**二**、不幸地，你必須親自去解決這件事，首先找一個防毒面具以便接觸馬兒們。

▶**三**、接著對馬兒的屁取樣去分析以便對症下藥。

▶**四**、最後，依據分析去配藥以解決馬兒放屁問題。

Q：我要如何才能在馬兒的臭屁下生存以解救全鎮？

▶**一**、最好是待在家裡，不過那解決不了問題。

▶**二**、你必須去組合一個防毒面具。

▶**三**、然後儘快分析放屁的原因。

Q：防毒面具是個好主意，不過我找不到。

▶**一**、在1888年是沒有防毒面具的，你必須自己做一個。

▶**二**、你必須找到四樣東西依正確順序去組合一個防毒面具。

▶**三**、你需要一個空罐、一條皮帶、一把煤炭及一根刺鑿子，這些東西可以在鎮上找到。



老板娘，給一個罐子吧。



嘩是太感謝了，幫我解決一個難題。

▶**四**、在物品清單中拿起鑿子刺空罐上，將煤炭放進空罐，再把皮帶穿在空罐上。

Q：那裡能找到製造防毒面具的材料？

▶**一**、空罐是在咖啡店架子上。

▶**二**、煤炭在Smithie工作的地方附近，皮帶則掛在牆上的繩索邊。

▶**三**、冰鑿是在酒店後面扎在桶子上。



酒店後面嘩是處處有寶貝。

Q：有任何化學物品可以治好馬嗎？

▶**一**、是的。

▶**二**、你必須在調配室裡自己去調配。

▶**三**、Aminophyllic Citrate是治療馬匹的合適藥方。

Q：有那麼多種可能的原因，我必須每種都試嗎？

▶**一**、不需要，事實上，你只要去化驗就可以明白了。

▶**二**、分析的步驟可以在現代的健康與衛生一書中35頁得到解答。

▶**三**、基本上，你要先拿到馬放的屁當樣本，並在氣體分析儀上用火燃燒，觀察光譜便可決定是用什麼來醫了。

Q：我要如何拿把馬屁樣本？

▶**一**、簡單，使用一個紙袋，而你需要防毒面具去接近馬尾巴去取樣。

▶**二**、從 Chester Field 的商店中拿到紙袋。



紙袋在這裡，接下來該去裝馬屁了。

▶**三**、確定你有副防毒面具在手上，到外面馬兒站在地方去，從物品清單中拿出紙袋。

▶**四**、當馬放屁，尾巴飛起來時，趕快把紙袋放在馬屁股去接就行了。

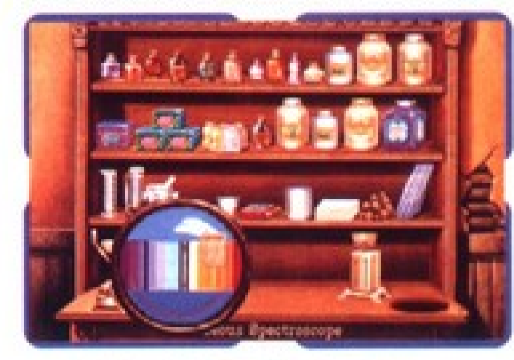
Q：如何使用氣體分析儀呢？

▶**一**、你沒在大學上過普通化學嗎？

▶**二**、點燃酒精燈將氣體分析儀拿去烤。

▶**三**、再將裝馬屁的紙袋放入分析儀分析。

▶**四**、你知道手册35～36頁中有關放屁的五種可能了嗎？



我知道馬是怎麼了？！

▶**五**、依據光譜分析應該是扁豆造成的；你可以用Aminophyllic Citrate來治療馬兒。

Q：要如何才能製造 Amino phyllic Citrate？

▶**一**、到調配室去，將刻度量筒及燒杯放在工作台上。

▶**二**、拿起SODIUM BICARBONATE 在天秤上量 40gm，將天秤盤內的 40gm 放到燒杯

中。

▶三、拿起 FURACHLORD-ONE並在刻度量筒中量15ml，將這液體也放入燒杯中。

▶四、將 WATER 放在刻度量筒量45ml，再把45ml的水放入燒杯之中，燒杯中有 100ml了。

▶五、拿起 MAGNESIUM S-ULFATE ，將它放在天秤上秤5gm ，再把這 5gm 加入燒杯，現在燒杯有 105ml 。



配好藥，馬病解決了。

▶六、將攪拌棒放入燒杯攪拌，作完之後把攪拌捧丟進垃圾筒。將燒杯內液體倒入藥瓶，並塞上瓶塞就完成了。

Q：我該如何治好這些馬兒呢？

▶一、到外面去找到一匹馬兒再說。

▶二、將藥瓶放在馬兒身上或是喝水的水槽就成了。

Q：如何才能對付蝸牛呢？

▶一、你該聽過蝸牛喜歡喝啤酒吧！

▶二、將打開的啤酒倒在蝸牛前進的路上。

Q：那裡可以找到高品質的啤酒呢？

▶一、在一個低品味的酒店之中。

▶二、例如像金球（ Golden Balls ）酒店。

▶三、到酒店去，從你的物品清單拿出Smithie給你的錢，把錢給老闆，他會賣給你啤酒的。



酒店的康康舞筆不是蓋的。



買好酒，這下可以拿蝸牛下酒嚕了。

Q：要如何打開啤酒瓶呢？

▶一、用開瓶器啊？

▶二、何不找教堂的鑰匙呢？（英文的開瓶器俗稱爲Church Keys ）。

▶三、去教堂找找看鑰匙吧！

▶四、用手把教堂的門打開，用眼睛看教堂門上的鑰匙孔，賓果！鑰匙在上面，拿走它吧！

▶五、從物品清單中將教堂鑰匙放在啤酒上打開瓶子。

Q：如何才能救印度人脫離窘境呢？

▶一、他不願殺生，即使是螞蟻，你必須找個東西讓他下來。

▶二、也許有個梯子或什麼的…。



Q：那裡有梯子可以找呢？

▶一、到學校的遊戲場看看



全鎮歡呼，渾爽！



▶二、在溜滑梯旁不是有個梯子嗎？把它拿走吧！

Q：小女孩正在玩溜滑梯怎麼辦？

▶一、爲了救人暫借一下又何妨。

▶二、等小女孩滑下去時趕快用手把梯子拿走（千萬不要在她正在梯子旁時去搬動梯子）。

Q：如何才能正確的解救Srini 呢？

▶一、首先拿走遊戲場的梯子。

▶二、回到Srini坐的蟻丘。

▶三、從物品清單中把梯子拿出來放在蟻丘上，那你將得到一個很棒的助手了。



多了一個助手，我可以 Q.K. 一下。

西遊記外傳

攻略補遺



/黃永輝

由於此遊戲中已附有簡單的攻略本，但仍有許多遺漏之處，故由筆者提筆加以補足，拯救衆生，積積陰德。現在請拿出你的攻略本，没有的玩家可以將回函卡寄回天堂鳥索取。

故事的開始是由景平村這個地方開始，在此可以買到一些基本的裝備，當然剛開始你的錢是不夠的，所以囉先找些小妖怪練練功吧！在補足了所有的裝備之後必須得向白虎嶺出發，開始了眞正的冒險旅途，在白虎嶺的洞穴中並没有什麼稀世的珍寶，所以玩者可以直接去修理那醜陋的蜈蚣精了，解決了蜈蚣精之後便是到寶象國之後有二件事，一就是去和國王談話，一是補足裝備，再往西南方的洞穴（洞口有人守位的那個洞便是了），除掉笨笨的黃袍怪，就可救出公主，接著便會再見到寶象國的國王，他會給你開啓蓮花洞之寶物（此寶物在物品欄中是見不到的！）。進入了蓮花洞，第一件事就是要到蓮花洞下層（由地圖之A門進入）找到一個八卦圖，站在八卦之上，便會出現金角銀角，打敗他們之後，八戒、悟淨，便會出現與你並肩作戰，蓮花洞中有不少寶物，都相當不錯，接著必須往回走出蓮花洞，往下走便是三德村，到三德村找到最左邊的工匠和他談談天，之後，往西南方的火雲洞，火雲洞中必須要找到移開大石的機關，才能與紅孩兒一決死戰，關口的次序爲C→D→B→A，出了A門之後便會看到牆上4個拉環，一一拉開之後，巨石便會移開了，此地區的敵人等級都大幅的提升，玩者可能會在此遭遇第一次的挫敗，不要氣餒，往後的路還長著呢！接著出了火雲洞，向東南方便是寶德鎮，此時最重的是多買一點補血的物品，因爲找金魚怪的路途可是蠻遙遠的哦！找金魚怪的路是ABCDEFGHIJMNOPQRSTU-VWX夠長了吧！K死了金魚怪之後別忘了按原路回去，回寶德鎮之後，接著就得找到一個願意助你渡海的人，再回火雲洞向上出火雲洞，找到三德村，和剛剛的木匠談話，就完成了渡海的工作，渡船往車遲國出發了，車遲國中的國王是虎鹿羊三仙所幻化，所以記得先補血，再去見國王，不然……可是會死得冤枉哦！接著的一件事便是要出城向西北方走找到森林迷宮，一直走到盡頭，便可以找到國王，國王會要你回車遲國向衛兵取定風珠，回車遲國取得定風珠之後向西方找到一樓梯，便可依MNJIGH-FECDBA 找到鐵扇公主。

出了火焰山便可見到一村莊，入了村莊，補充裝備之後，東北方有一迴廊，找到牛魔王，K死他，便可出村莊，向北方而行，便可看到南極仙翁，取得王如意，再往盤絲洞而行，入洞後依 EFBA 便可找到蜘蛛精，便可出盤絲洞，到達三才莊，稍作休息，往獅駝洞便可找到復生的虎鹿羊三仙（更強了哦！），接下來可往比丘國見見國王，再出城往西南方找太上老君，便可回比丘國作掉鹿妖幻化的國王了，接著往無底洞出發依 ABCDEFGHI-JKLMNOPQR 便可找到無能的鼠精，出了無底洞，便是到了遊戲的末端了，首先到西北的玄英洞除掉豹妖，要注意的是洞穴的東北方有一牆上的扣環必須開啓，才能見到豹妖，接著便是要到隱霧山依 CD 的途徑便可找到犀牛三怪了（此2洞中有許多寶物，仔細的找），而C處門前有巨石擋住，必須依逆時針將巨石前的小石塊一一的走過，巨石便會開啓，而後就是到西方天池去修理二郎神了，故事也就到此落幕了。



鼠精要爲鹿精報仇

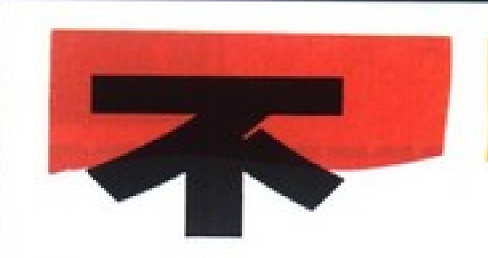




大戰群牛怪



與二郎神的最後決戰





不吐不快

西洋封神榜

哇！又迷路了。這個地方不是三十分鐘前就來過了嗎？沒辦法，誰叫我是方向白癡呢！嗚…以上就是我坐在電腦前一、二個小時仍無法找出歸途的慘痛經驗。心中已經非常「鬱卒」了，那不識相的怪物仍不停地阻撓我，無意識的下達法術指令，只見螢幕上跳出些「數字」來，然後不停的反覆，心中不禁燃起了一個慾望「Kill it」！差點沒有砸壞電腦。唉！誰教今日 3D 、模擬遊戲大行其道，使我這個動作迷只有吞口水看別人玩得津津有味。便在我望眼欲穿之際一救世主出現了，那就是「西洋封神榜」。你是一個戴著鐵面罩的勇士，憑藉著自己的力量去斬妖除魔。

故事雖頗爲制式，但能更見遊戲功力之所在。一開始你只有一把小刀，到最後尋路的過程中便可以找到斧頭、長矛、炸彈等幫助你的強力武器。敵人的造型頗爲精緻，行動極爲自然，變化也蠻大的。有時有些拿不到的寶物，需要花些腦筋。例如：有些地面上有升起的鑽子，你無法通過，而有個老頭子卻可來去自如，這時你該怎麼辦？ YA ！YOU GOT IT！「利用它」，首先，先利誘他盜取寶物，然後他會在附近走來走去，這時你便靠近，丟下個寶物引他前來再趁機除去他。哈！這是物盡其用，敵人也可以是你的助力。

值得一提的是，到了第三關你可以買隻"好伙伴"——老鷹，這個伙伴的模樣及忠誠都相當令人可喜，還會幫你打敵人，不過此隻老鷹太過愚忠了，例如第三關有些令人討厭的蝙蝠吊在牆上，這時你那「可敬」的鷹便不顧一切衝向牠們，結果是壯烈成仁。牠死時還會散出子彈打擊敵人來保護你，眞是令人感動（請默哀三分鐘）。

總之，如果你厭倦了在迷宮中亂繞或下一堆指令，等待電腦運算的模擬遊戲，「西洋封神榜」是您最佳的選擇（福氣啦！）。


●邱繼

巴士帝國

記得不久前聽得一項消息——公車要漲價囉！腦中閃過一個念頭：不會吧！每天要忍受那如逃難般的人潮，現在還要承受無情的壓榨，令我們這些羔羊快要變成野狼了。接著又發生了台汽虧空嚴重，有倒閉之危，心中第一個想法就「那有這款代誌？」所以當巴士帝國一推出後，我馬上就加入巴士公司經理行列，就在我戰戰兢兢，克勤克儉，努力的蓋車站，調低票價，更換最新、最舒適的車後，得到的回報，竟然是持續不斷的虧損，好不容易撐到了公元2000年，電腦說因爲我50年來努力，將付予我一項新工作。心想：這些年的辛苦總算沒有白費，可是當我喜不自勝時，電腦的ㄉㄤㄉㄤ聲也漸行漸慢地停在我的下一個工作上--掃街員， OH ！ My God ！眞是慘斃了。由於這樣令人喪氣的結局，讓我在電腦前足足發呆了十分之久。可是，想想實在心有不平，於是我又再度坐上經理寶座，這一次我決定徹底改變策略，不換新車，不降票價，並將大量資金投資在房產上（雖然有點不務正業）。可是它的確使我賺了不少錢，就在一切步入正軌，而另三家競爭者已有一家倒閉，其它的也正在走下坡時，天啊！已經1992年了，不禁讓我感歎，公車業者難爲啊！而我那因公車要漲價而起波瀾的心也因此平靜下來了，不過我還是有些懷疑這個遊戲眞的不是公車業者所做的？


●L.C.T

射鵰英雄傳

相信玩過笑傲江湖的人，大部分都有破檯後想砸電腦的衝動，因此，我曾立誓不再接觸同類型的 GAME 。不料知道射鵰英雄傳發行後，一時克制不了生理上的衝動，又陷入武俠與電玩這無底深淵。

基於笑傲江湖的劇情過於簡陋，作者特別在劇情上花了一番心思，濃厚的中國畫風，的確是有別於其它遊戲，不過既然是不吐不快，就讓我吐些苦水吧！

片頭洋洋灑灑的劇情動畫簡介，的確是饒富創意，不過裏頭的配音便稍嫌呆板一點，只見每個人都是聲韻鏗鏘，一副正氣凜然的模樣，倒叫人有些不敢領教，爲何不能像連續戲一樣，弄得生活化一點，還

有說話的聲音可以快一點，相信諸位玩家的耳力不會太差。

這是我最誠摯的心內話！黃蓉長的實在是太"醜"了!!金庸筆下的她應該是霞容玉膚、凝眸皓齒、不料她在電腦螢幕上的大頭照竟是蒜頭鼻、方形臉，仔細一看還有雙下巴，再看下去還會以爲是男扮女裝。郭靖娶了這麼一個黃臉婆，殊不知是幸還是不幸，有時我都會認爲作者不小心把黃蓉四十歲的玉照貼到遊戲裏頭。好笑的是歐陽克也看上大頭蓉，黃蓉這副尊容，倒叫人有點啼笑皆非。

另外裏面人物的腿實在是太短了一點，男的則是標準的五短身材，女的則是一雙蘿蔔腿。這種小叮噹造型實在是不符合金庸筆下的俠客風範。

最後那個桃花島上的八卦陣實在是太難了，什麼實不實、虛不虛的，要不就是什麼裏面實一點，外面虛一點，還有什麼開始走實就會很虛，最後走虛又會很實。天啊！只怕大學聯考的文言文也沒這麼難吧？那位大俠要是知道破關口訣，就煩請趕快飛鴿傳書，救救在下我吧！





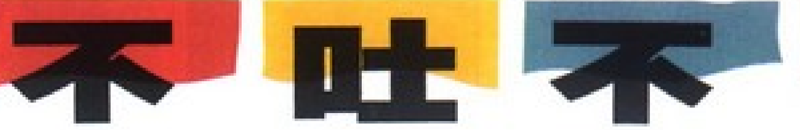
記得是去年吧！班上同學向我誇耀說「三國志Ⅲ」有多麼多麼的好。還在單色時期的我，只有乾瞪眼的分。經過了一年的奮鬥，我才玩到了這個遊戲。

「三國志Ⅲ」不論在畫面、音樂、控制等，都比二代好得多，光是它的顯示地圖、3D戰鬥畫面，數十名新武將的創造，就遠遠的把其他戰略遊戲比下去了。然而，有幾點我是一定要說的。

首先是「援助」指令，每年向人民徵收的錢、糧，居然比不上跟盟國要上二、三個月的錢糧，實在是不太合理。

再來是「一騎討之」（就是單挑啦！）記得有一次我派趙雲去挑張苞，在最好的狀況下，只見強光一閃，我的眼睛一花，兩匹馬已衝到了盡頭，而趙雲竟然…竟然被張苞一刀砍於馬下。那時，我張大了嘴，久久不能合攏，連砸電腦的衝動也沒了。趙雲耶！三國時期數一數二的智勇之將，在長坂坡曹操八十三萬大軍中，單騎救出阿斗，名聲甚至大過關羽、張遼的趙雲，竟被張苞一擊而敗，眞是太不可思議了。

羅仲威







三國志 - 武將爭霸

原來我是不喜歡玩動作派的 GAME，但沒想到卻被這個十分不錯的 GAME 給深深吸引住。武將爭霸中的『統一天下』宛如市面上的大型電玩一般，氣勢非凡，場景動畫更是了得，只要你能照它說明書所說的設出 Expanded Memory的話，不但能看到後面的士兵在搖旗吶喊，更別說是其它的動畫了。

GAME 中各個人物所擁有的戰技可以說是不勝枚舉，而且名字還好聽的很呢！像是風捲殘雲、流星趕月、黃龍探爪、翻身攪海等等…… GAME 中另外有其它 GAME 所沒有的加分關卡。說了這麼一大堆優點，總是要提一下缺點，像是人物中爲何不見孫權方面的武將，如果說 GAME 是爲了打曹操爲目的話那故事是可以改的，如果能加入孫權一方的武將，那一定會使這個 GAME 更令人接受。

武將爭霸的操作方式可以用搖桿或是 Keyboard，但是我覺得用 Keyboard 較容易上手，總之這是個令人著迷的 GAME。

BRYAN



從82年9月5日到82年12月25日，這三個多月裡來從無間斷，不管大考小考，排除萬難都忘情在這職棒天地中，隨著聲嘶力竭的吶喊聲和劃破天際的全壘打，心情跟著起伏，時而歡呼大叫，時而捶胸頓足，眞是達到忘我的境界，這一切的一切無非是爲了想率領衆「兄弟」們拿下總冠軍，然而就在祥和的耶誕夜中，不在意聖誕老人的打擾，正進行最後一場的賽事，就在裁判說出 GAMESET 的同時，全年270 場的比賽終告結束，並以絕對優勢奪得上下半球季冠軍，成爲全冠軍，但是結束後卻僅報導了一些個人獎項，連個過關動畫都沒有，電腦螢幕只留下Thank you for……，眞令人失望，奮鬥了幾個寒暑，流下的汗水全都白費了，換來的只有一行字和兩行清淚，耶誕老人駕著馴鹿離開了煙窗，一片寧靜的深夜，卻傳來一陣陣的哭泣聲，這是多麼悲淒呀！

P.S ：原來是隔壁的Baby又肚子餓了。

羅仕晏





本文作者：L.Y.C.

當「眞人快打」的大型電玩版在坊間的遊樂場出現時，曾經引起了一陣騷動。其實這個格鬥遊戲的規則，並沒有什麼特別的：首先你得打敗六個不同的對手，以及一個和自己相同的敵手，接著還得接受三次由亂數任選兩人出戰的車輪戰，最後才能挑戰巳生存兩千年之久的半龍人 GORO 和最後的魔王 SHANG TSUNG。在格鬥遊戲充斥的當前，爲什麼『眞人快打』仍有其獨特的魅力呢？





首先，『眞人快打』和一般格鬥遊戲最大的不同，在於它所有的人物圖形，都是使用眞人所拍攝的影像，再經過一些適當的修飾來製作的。所以戰鬥時看起來格外地逼眞細膩。除此之外，『眞人快打』還有一個最大的特點——血腥暴力！關於這個說法，或許會有些玩家不以爲然，不過老實說，當每個人物的致命一擊出現時，大概剛接觸此遊戲的人，都會被嚇一大跳。據說這個遊戲在歐美被劃分爲『NC-13』（相當於國內的『限制級』），就是因爲過於殘暴，所以限制某個年齡層以下的玩者使用本遊戲。不過最近外頭又出現了『眞人快打２』，更加地暴虐血腥，看來還是有不少玩者滿支持這個遊戲。



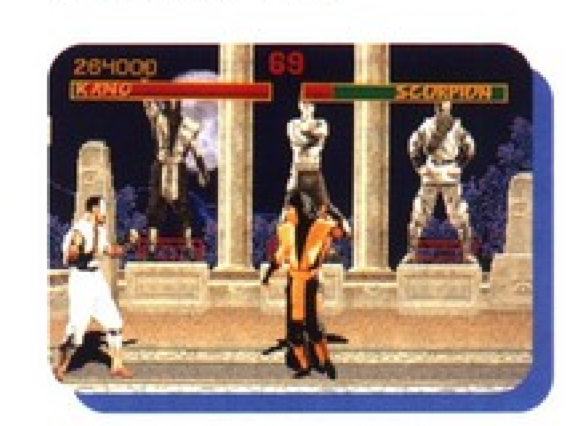


就在這段期間，『眞人快打』除了大型電玩版，也移植到AMIGA及超任上。筆者未見過 AMIGA版本的移植情形，但是在超任上的表現，可要比大型電玩版遜色不少。後來聽說 PC版上也移植了這個遊戲，有鑑於以前 IBM PC 上，並沒有什麼成功移植的格鬥遊戲，所以筆者也並不抱著多大的期望；想不到一看到這遊戲時，完全出乎筆者的意料之外——幾乎和大型電玩版一樣！經過特別加以注意之後，才知道原來是使用 DOS/4GW 系統，難怪能做到這種地步。其實目前 IBM PC 的硬體配備，並不比一般的遊樂器遜色，但是受限於圖形處理及基本記憶體的限制，所以遊戲做起來就差了點；DOS/4GW 則提供了進入保護模式的環境，使得遊戲不再只受限於 640K 的記憶容量，因此像『DOOM』、『SIMCITY 2000』等，做起來比一般遊戲的水準要提高了不少。而『眞人快打』雖然是移植版，但是在目前的 IBM PC 上，大概是找不到比它更強的格鬥遊戲了。



首先我們從硬體設備談起：既然是使用 DOS/4GW ，那麼 386 及至少 4MB 的RAM是最基本的配備。雖然遊戲中有支援 386 所使用的低解析度模式，以及 486 所使用的高解析度模式兩種，但是筆者建議最好還是使用 486 以上的機種，以及 8MB 以上的RAM，才不會有延遲的現象產生。若你有裝聲霸卡及 ROLAND 的話，還能夠享受到幾乎與大型電玩同樣的背景音樂及各種音效。看來擁有 386 的玩家們，大概又得考慮換主機了，否則再過個一兩年，就玩不到許多精彩的遊戲了。

在畫面來說，『眞人快打』也達到了相當的水準。除了解析度略低及色彩較少，而使得人物看起來較模糊以外，其它如動作的招式、背景捲動流暢度，都和大型電玩版的程度相近。尤其是在 486 之下，在戰鬥中的背景，還可以看得出來是多重捲動哩！舉凡人物的移動、攻擊或使用絕招，都毫無遲滯的感覺，而這正是一個動作遊戲最重要的一點。要不然等你按下攻擊鈕，卻發現所操縱的人物好像被綁了鐵鍊般，緩緩地攻擊時，試問會有多少人還玩得下去？





『眞人快打』的招式除了流暢之外，變化多端也是其一大特色。除了一般常見的氣功外，還有可以冰凍住敵人的凍氣，或是刺入敵人身上後再將他拖過來痛擊的繩鏢等等。美中不足的，就其防禦方式是使用按鈕的方式，而非一般向後退即可自動防禦；大概有不少玩者會因爲這種操縱方式的不適應，而遭電腦痛毆吧！另外在你得到第二次的勝利時，螢幕上便會出現『 FINISH HIM ！』的字樣，這時你就可以使出『必殺』的一擊（Finish Move ），將對手一擊斃命！每個人物的必殺一擊都不一樣，例如 Kano 會挖出對方的心臟、Sub Zero 會將頭連脊髓一起拔出，可說是相當地血腥殘酷；但是在原文的說明書中，並沒有附上其操縱的方式，所以要如何使出必殺一擊，那就得靠你自己多加嘗試了。

在背景音樂及音效部份，筆者認爲已經超過了一般移植的水準。不論是剛開始或遊戲中的背景音樂，或是戰鬥、擊中的音效，以及數位語音，都已經和大型電玩版相當類似，若没看到螢幕及喇叭旁邊的電腦時，還眞的會讓人以爲是大型電玩哩！

不過『眞人快打』也有點瑕疵：就是遊戲中進入戰鬥時，有時會讀取一段相當長的時間，要是没看見電腦上的硬碟指示燈在閃爍，還以爲是當掉了。幸好這種情形並不常發生。除此之外，『眞人快打』眞的可以說是個 IBM PC 史上移植最成功的格鬥遊戲。不論你是不是格鬥遊戲迷，都可不能錯過它哦！

群英會審 VER 2.0

何布



效果直逼大型電玩的格鬥遊戲！尤其是血腥無比的必殺一擊，更是讓人血脈賁張，整體而言，可算是移植作品中的佳作。

Mr. i



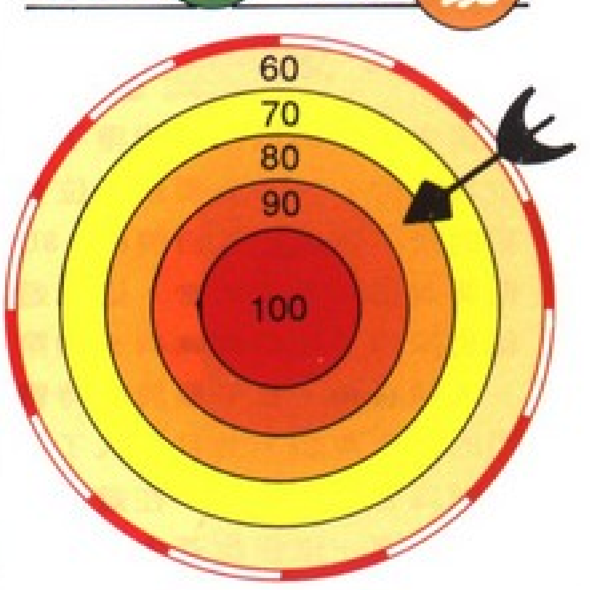
動作流暢，招式多變，即時發招是格鬥遊戲的特色，更是吸引玩家之處，眞人快打在 PC 上之表現不俗，唯必殺絕技似嫌血腥。

Dracula



由大型電玩移植的格鬥遊戲，動作流暢，招式變化多端頗有可觀，唯必殺一擊則太過殘酷，兒童不宜。

群英靶場



遊戲獵人



魔王迷宮

本文作者：R.X.Z.

擬眞旋風

最近遊戲界似乎吹起了一陣 3D 旋風，從大型的遊樂機台到個人電腦，到處都可以看見它的影子，這股擬眞（Virtual）的潮流到了 PC 上先後出現了不少的佳作，先是 Inforgram的 ALONE IN THE DARK I（鬼屋魔影 I）和 ID Software 的德軍總部，最近又有其續集毀滅戰士，這類似 3D 或是第一人稱視角表現的遊戲大多利用向量繪圖及貼圖放大的技術克服速度上的困難，雖然其圖形的精緻度比不上一些以傳統貼圖方式製作的遊戲，但是由於其流暢的動作和設計構思上的得體卻也擄獲了不少玩家的心，今天要爲各位介紹的是一款由國人自製的 3D 擬眞遊戲--魔王迷宮，這套遊戲也採用了類似毀滅戰士的第一人稱視角，也是屬於即時戰鬥的動作遊戲，並且加入了一些頗爲有趣的設計。在遊戲中玩家扮演一位拯救蒼生的英雄——陸劍東，希望找回散落在邪惡之洲的八顆星界石及星界石盒打開通往邪惡之門，執行上天賦與你的使命，在一段簡短的片頭簡介之後你就被送到邪惡之洲，開始你的命運之旅……



與 NPC 交談

程式&畫面

魔王迷宮（以下簡稱魔片）雖然和毀滅戰士（以下簡稱毀片）一樣同屬於動作遊戲，不過兩者還是有著相當大的差別，魔片在畫面更新及捲動的速度上可以說相當地快速，不過它是利用跳格及點捲動（註 1）的方式來更新畫面，而且遊戲的主畫面格局較小，而毀滅戰士則是利用平滑的點捲動，因此在硬體的需求上前者要比後者來得寬鬆，而魔片在畫面上的表現只能說是十分的普通（相對於毀片而言），地面上的景觀在同一個區域裏並沒有太大的差異，當然這也和所佔磁碟容量有差別，因此也沒有必要太過刻意地要求，"該看"的東西還是可以看得相當清楚的，而且利用了一點程式上的技巧，在轉彎和移動時都顯得十分地流暢，這點倒是相當令人激賞，畢竟國內在 3D 影像技術這方面尙處於萌芽的時期，能有這樣的表現可以說是相當不錯的了。

小家子氣的音效

遊戲中的樂曲數可以說少得可憐，而且旋律的變化也不多，在冒險的過程中也不會因爲進入某些地方而自動切換音樂，只有在切換成戰鬥狀態時才會變成比較緊張點的配樂，而音效上的表現更是小氣得可以，事實上在這種純以動作爲賣點的遊戲中音效的表現可以烘托出遊戲的氣氛，增加本身的眞實感，而且會接觸這類遊戲的玩家大概都有嚴重的暴力傾向（PS：筆者是屬於相當溫和的類型），要是沒讓他們聽見敵人被摧殘蹂躪時的慘叫聲，這遊戲所能帶給他們的樂趣也就少了一大半，更不用說要他們走完二十幾座整人的迷宮了。

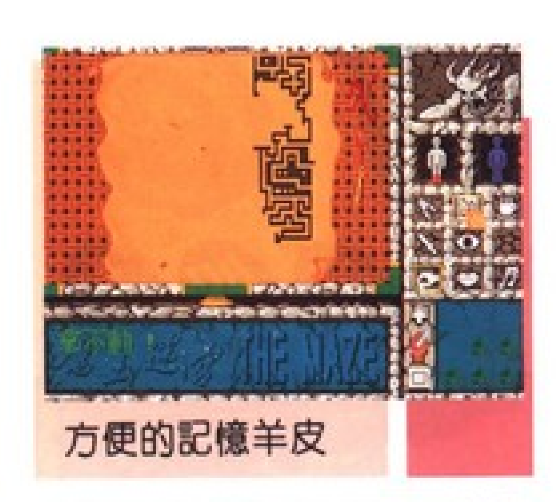


擋路的大石頭

別出心裁的設計

在遊戲的過程中你可能會遇見一些在特定些地方活動的 NPC，藉由交談你可能會獲得一些重要的訊息，有助於整個遊戲的進行，這項設計相當地特別。而且在路途中可以找到許多療傷的草藥和補充體力的井水，筆者非常感興趣的是利用失水多寡來表示體力的方法不知道是得自什麼靈感？也許是和流汗補充水份有關吧?! 這個點子應該是相當地合理，另外一些只有在AVG和RPG中才會出現的功能選項如戰鬥、交談、檢視、筆記、地圖、拿取的功能在這個遊戲中也佔了相當大的份量，尤其是拿取這個

● 出版公司：台軟科技　● 類別：角色扮演


方便的記憶羊皮

功能，使用頻率大概不下於戰鬥，不過在得到一些可以裝東西的袋子之前你只有 8 個放東西的空間（含武器有 9 個），可別太貪心撿太多的東西，因爲你只要把它扔掉後就會因爲腐爛而消失了。最特別的是這個遊戲加入了迷陣這個設計，使得原本就相當複雜的迷宮變得更爲困難，所謂的迷陣就是類似倉庫番遊戲中將擋道的東西推開清出一條路來，在說明書中也附了幾個簡單的迷陣地圖，最好能夠先沙盤推演一番再決定要怎麼走，一旦將移動牆推到不能動時就無法再回復原狀了，所以最好是能夠先存個檔再行動。

操控繁瑣的戰鬥

遊戲中出現怪物敵人可以使用不同的武器來解決，因此要多了解一些武器和怪物的弱點，而且在遠遠的地方看見時就要趕緊換妥裝備準備戰鬥，這也算是遊戲的特色之一，而在戰鬥時因爲是近身的肉搏戰，最好是能躲在轉角處讓敵人沒有辦法攻擊你，攻擊時有許多方位可以選擇，像往下刺擊，向左、向右砍劈等，不過往往會因爲無法確認應該攻擊那一個方位而慘遭滅頂，奇怪的是敵人好像練了金鐘罩一樣不管距離再怎麼近，攻擊其它方


和怪物廝殺

位敵人都不會受傷，每次筆者想要找出它們的“罩門”之前都會被狠 K 一頓，而且操控性也不是很好，如果游標跑過頭了就變成開門的指令，其結果可想而知。

“雞肋”遊戲

（註 2）

這個遊戲的表現如果和毀滅戰士比起來實在是小巫見大巫，不過在一些事件的安排設定上筆者十分地肯定設計小組的努力，如果說這個遊戲有什麼太大的缺點的話，那大概就是在戰鬥方面的表現手法有待加強，而在音效方面如果能夠有更多的、更刺激的音效的話，相信它也會是一個受到玩家青睞的遊戲。


這可是有毒的哦！

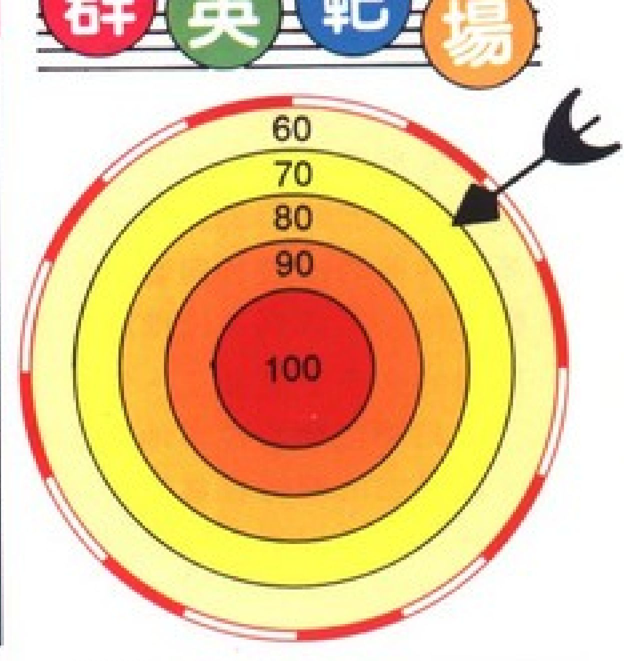
註 1：所謂的跳格捲動是指像跳格子一樣，一下子就前進或後退了一段固定的距離，就像一些 3D 的 RPG 如巫術和魔法門系列的作品所表現出來的效果是一樣的，而點捲動則是利用非常平滑，一次一點的捲動方式改變視窗中的景觀。

註 2：雞肋者食之無味、棄之可惜。

PS：食物或草藥在存檔後再取檔還會再出現，利用這個方法可以保持最佳狀態。

群英會審 VER 2.0

何布	Mr. i	Dracula
國內首度採用 3D 引擎製作的動作遊戲，雖然慘遭毀滅戰士的火力壓制，但就其神來說，比之救世聖主，可說雖不中亦不遠矣。	 不甚流暢的操控方式與不甚體貼的戰鬥模式，再加上氣份營造頗弱的音效，相對於遊戲製作的旺盛企圖心，給人一則表現平平的不佳觀感。	 類似毀滅戰士的 3D 動作遊戲，唯流暢度較差提供自動繪圖系統，嘉惠不少迷路的玩家。





幻想空間 6

萊里渡假去

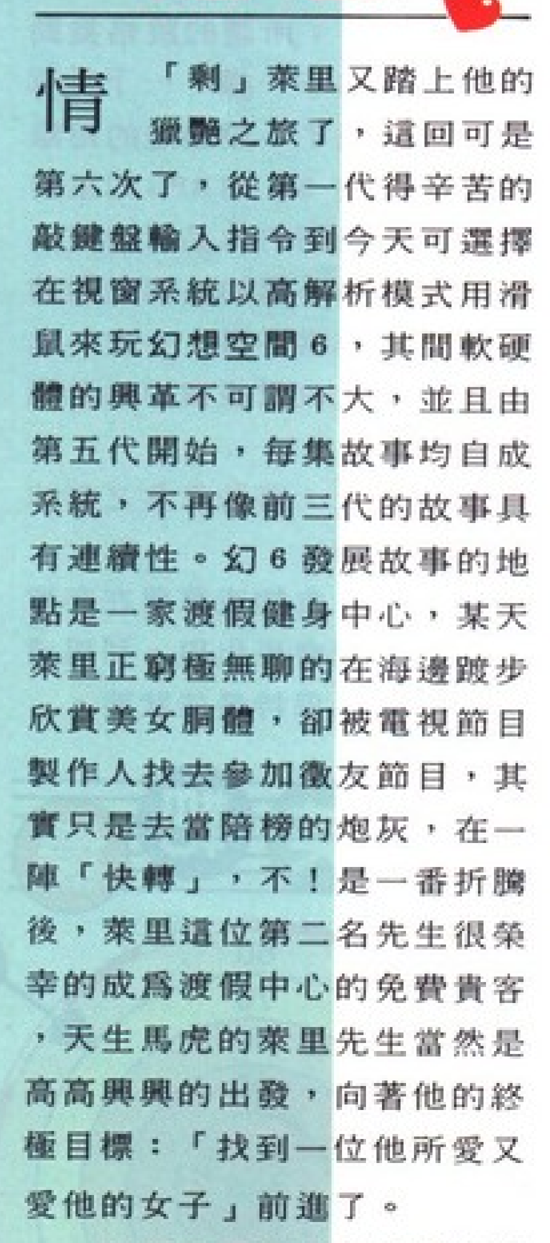
本文作者：曾昭奇


沙灘上的香檳之約，「異性」不宜哦！


時髦的水上酒吧。

情「剩」萊里又踏上他的獵艷之旅了，這回可是第六次了，從第一代得辛苦的敲鍵盤輸入指令到今天可選擇在視窗系統以高解析模式用滑鼠來玩幻想空間 6，其間軟硬體的興革不可謂不大，並且由第五代開始，每集故事均自成系統，不再像前三代的故事具有連續性。幻 6 發展故事的地點是一家渡假健身中心，某天萊里正窮極無聊的在海邊踱步欣賞美女胴體，卻被電視節目製作人找去參加徵友節目，其實只是去當陪榜的炮灰，在一陣「快轉」，不！是一番折騰後，萊里這位第二名先生很榮幸的成爲渡假中心的免費貴客，天生馬虎的萊里先生當然是高高興興的出發，向著他的終極目標：「找到一位他所愛又愛他的女子」前進了。

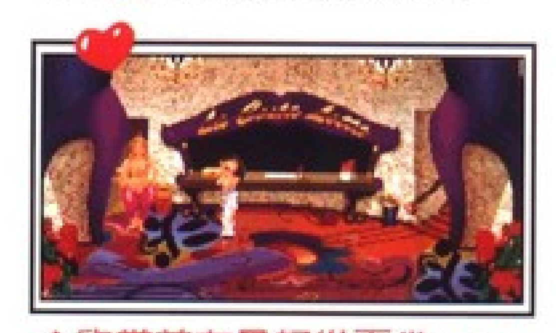
幻想空間初在本地推出時，因爲它的題材在當時仍屬特殊罕見而吸引不少好奇的玩家，可是時至今日，要比清涼的畫面，大膽的故事，幻想空間和一些本土的遊戲對照起來要說是瞠呼其後了，但這套老招牌的AVG仍是有它的特色與優點，再加上努力所做的改變，在衆多競爭者之下還是保住了應有的水準。幻 6 的發行採D-OS/Windows雙版本方式，玩者可自由選擇適合自己的安裝方式，在視窗系統下安裝的玩家還可以 640 × 480 的高解析來進行遊戲，缺點是視窗控制所有系統資源，在音效卡的支援下有時會出現些許的硬體相容的問題。




可憐萊里又免不了皮肉之苦了！


來電的感覺竟是如此……

畫面則是保持了幻想空間的用色大膽，對比強烈的習慣，在整個花花綠綠的的螢幕中，有時要找隱藏的道具，還眞是對眼力的考驗，不過 SIER-RA 在新的介面系統提供了H-OT SPOT的功能，也算是對玩者的小小幫助。人物的畫法仍沿用前幾代的風格，除了萊里看來完全像漫畫人物之外，其餘的角色都畫得很夠水準。


欣賞美女最好從下半身開始！

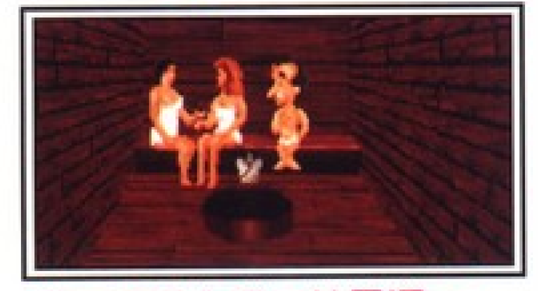
目前的遊戲大都以音效卡做出特殊音效以加強遊戲的趣

● 出版公司：軟體世界　　類別：冒險

味，幻6當然也不例外，筆者一直猜想像萊里這麼一號人物他的嗓音會如何？低沈或像唐老鴨一樣呱噪，也許即將發行的全語音光碟版幻6可以解答筆者的疑問，順便聽聽各位美女不同的性感嗓音，希望代理幻6的國內廠商能夠開始準備CD 的發行業務，畢竟由國外的趨勢來看，光碟機目前的功能標準已大致完備，價錢也已合理至多數人都能負擔，再加上光碟片容量大，無法盜拷的種種優點，多媒體遊戲勢必成爲日後的主流。



客房服務暗藏過關玄機。

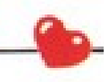




三溫暖之戀，結果還是「很抱歉」。

幻6的配樂仍是走輕鬆風格，近20首配樂用 MT-32 聽起來眞是一種享受，玩者可到有氧舞蹈教室中找點唱機好好聽個過癮。





現代文明的產物-減肥吸脂機。

在這套系列作品中幻6的格局比較起來算小的了，大約只有30個左右的場景可供探索，但整體風格保留得相當完整，其間充斥著美國通俗文化的雙關語和刻板印象塑造的笑料，例如遊戲中有位美女要求萊里拿一副手銬給她，但在萊里交給她之後卻看了一眼譏笑是 Made in Taiwan 而勉強收下，雖然台灣已是筆記型電腦這類高科技產品的主要出口國家，可是整體形象在多數美國人眼中仍是質差價廉，眞是令人氣短與無奈，以上便是利用刻板印象製造的笑點，再來就是玩者在某些場景會發現一些具性暗示意味的圖形，如吸脂機的壓縮機部份與沙拉吧的形狀，這便是利用視覺聯想方式給玩者一些戲而不謔的笑果。





替衛老哥調整個好視線。

憑心而論幻想空間系列是屬於成人的遊戲，因爲它所傳播的笑果和所使用的題材，是針對心智已發展成熟的成人，雖然已取消進入遊戲前檢查玩者年齡的措施，但並不表示這是個老少咸宜的遊戲，過程中出現的同性戀、性虐待、人妖等題材對身心仍在發展的青少年來說絕對有負面的影響，但若您是位英文底子不錯的成年人，幻想空間6倒是提供了一個讓人能開懷一笑的「幻想空間」，使您悠遊其中。





急於了悟禪機的美女。

群英會審 VER 2.0

何布

也許是因爲風格的限制，萊里6的劇情故事性表現並不如目前一般冒險遊戲理想，但仍不脫其戲謔的本色，總之，萊里還是萊里就是了。



Mr. i



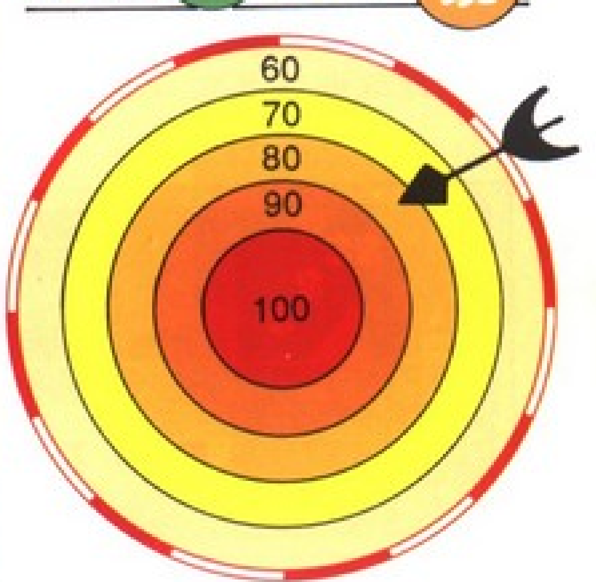
保有一貫的美式成人幽默與寬廣的想像空間，音效、操控、畫面與完整劇本均屬上乘之作，不過以內容而言，格局過小，足以讓萊里迷引以爲憾。

Dracula



以國外遊戲市場競爭激烈的程度，遊戲能發展到第六代，製作公司是下了苦心經營。劇情同樣的安排不少性暗示的題材，對老玩家來說應不陌生。

群英靶場







孤臣記

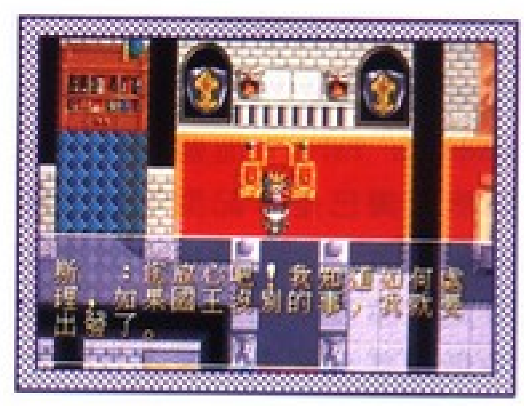
本文作者：GORDON. P

剛拿到這套遊戲時，很快的把指引手册翻了一遍，直覺上感覺這套遊戲和別套『角色扮演』遊戲不一樣。於是很快的把他安裝到硬碟上，興沖沖的玩起來了。當看到片頭畫面只是一些靜態圖片和文字的介紹，興趣就減少了一半，但是爲了要介紹這套遊戲，不得不繼續玩下去。筆者玩了三天就沒有興致再玩了，個中原因請聽我慢慢道來……。

吸引力欠佳的劇情

這套遊戲劇情的安排是這樣的：有一個『雷伊王國』，雷伊四世爲現任國王，其子『雷伊五世』有一童年玩伴『斯多列』，兩人感情非常好。雷伊四世過逝後，雷伊五世順利的繼任王位，並同時任命其好友斯多列擔任雷伊王國的侍衛隊長。斯多列（即玩者）主要的任務是負責雷伊王國的安全，並幫雷伊五世處理特定的任務，而故事也就從此開始……







整個劇情就像本段落一樣的短小、精簡、無趣。

新穎的戰鬥、合理的場景

遊戲的劇情雖然毫無吸引力，但這套遊戲的戰鬥場面卻有不同於其他RPG遊戲的設計。出現戰鬥場面時，玩的人可以自己決定自己或隊友的戰鬥位置及前進位置，也可以決定每位隊友要使用的招數或技能、法術…等，當然你也可以決定要攻擊對方的那一個人。另外同一個時間你可以帶五種部隊隨行（整個遊戲提供了六種族部隊供你差遣，每個種族部隊至少由七種具備有不同技能或法術的人所組成），當然先



決條件是你一定要有足夠的錢來養他們，否則大家都要過日子，誰願意跟著窮酸的侍衛隊長過日子呢？如果你深諳用兵之道，在本遊戲中你將可看到各路人馬所具備的技能和法術，相當過癮。

●出版公司：宏申　●類別：冒險

雖然戰鬥場面設計的很突出，但是有兩個缺點在這裡不得不提出來，第一，戰鬥時的音樂吵得讓人受不了，聽了一次以後就不想再聽。第二，敵人出現的頻率太高，雖然手冊上說本遊戲不是以戰鬥爲主，而是以達成任務爲目標。但是在實際的遊戲中，有時候連續三次每走一步就戰鬥一次，而每次戰鬥所耗掉的時間少則一分鐘，多則三至五分鐘。如果完成一次任務要花四個小時，那麼用在戰鬥的時間幾乎要三個半小時，可以說整個遊戲幾乎都是用戰鬥場面在拖時間，我個人覺得這是最大的敗筆。當然如果一套遊戲劇情本來就那麼簡單，不用這種方法來拖時間，那整套遊戲就更沒什麼看頭了。





本套遊戲的另一個特點是屋外的場景設計的很合理化，比如說當你在各城周遊時，作者注意到天氣的陰晴，甚至還會下雨，非常符合實際狀況。但是屋內或城內的場景就有點離譜了，人物全都是靜態的，不會走動。其他不合理的狀況還有：

⑴老百姓的對話永遠是一樣的：第一次出任務和第二次出任務時碰到的同一個人對話內容竟然一模一樣，甚至還有兩個人的對話詞也一樣，由此可見編劇鬆散，缺乏說服力。

⑵直接晉見城主，守衛無動於衷：實際的狀況是不經過守衛通報，就無法見到城主，但是本遊戲的守衛就像木頭人一樣站在崗位上，毫無防衛能力。更離譜的是主角在某個城要晉見城主時，故意去見守衛，說明要晉見城主的來意，請他通報一聲。守衛回答城主不在城中，已外出多日。主角不理會，逕自往城主的宮中走去，赫然見到城主悠哉的坐在王位上，待與城主對完話後出來，再故意與守衛對話，守衛講的話依然相同，竟然不知道主角已經見過城主了。

⑶兵役官形同虛設：手冊中說可將多餘或不要之部隊帶到斯多列城，交由兵役官保管，但是我試過好幾次與兵役官對話，每次兵役官說完需要什麼服務之後，就沒有下文了。試過各種方法就是無法將部隊交給兵役官。

⑷任務尚未完成就跑回去見雷伊五世時，對話竟然是先前吩咐任務時的對話，而不是問主角任務完成了沒。

結論

這套遊戲雖然在戰鬥場景和城外場景的設計上很有創意，但是非常可惜在整個劇情上的安排常錯誤百出，不合情也不合理。其實臺灣的遊戲程式設計師功力都不錯，只可惜缺少訓練有素又有創意天份的編劇。一套遊戲推出的成功與否，腳本的份量幾乎佔了一半，盼望國人在努力自創品牌時，多在腳本的設計上加點油。

群英會審 VER 2.0

何布



又一練功型的國產 RPG，戰鬥系統獨特且頗具巧思，但在時序的安排上不夠謹愼，程式規劃方面實在有待加強。

Mr. i



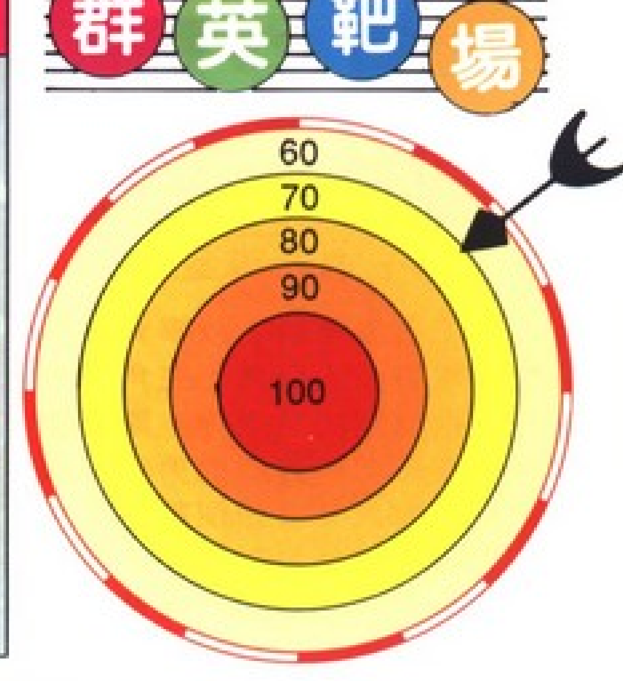
劇情薄弱，音樂貧乏煩躁，詬病的遇戰頻率與情境狀況脫節的對話…太多缺點足以使其在戰鬥部署之創意光芒盡失。

Dracula



法術新穎及野外場景兼顧天氣是不錯的設計，唯劇情結構較鬆散，城堡內的劇情設計較缺合理性，感覺上是趕工的後遺症。

群英靶場







本文作者：神者無敵

勇者傳說的製作背景很特別，是由一群香港的年青人（廢話，這一行的製作人都是年青人）所製作的。香港遊戲界給國內業界的印象並不大好，因爲近兩年香港遊戲盜版非常嚴重，有些店面更公然販賣破解版的磁片，而且保護愈厲害反而賣得愈好，似乎不會有什麼創作，其實不然，金磁片獎中出現過香港的入圍作品，如去年曾出現過『聖城劫』、『射波』等遊戲。由於市場消化力問題，如果遊戲不能銷往其他地區，鐵定血本無歸，故一直沒有甚麼大型作品出現。勇者傳說或許就是突破這現象而誕生的作品，到底勇者傳說是否眞的可以成爲香港遊戲的代表作，筆者不敢妄下斷語，還是慢慢剖析這個遊戲讓大家看看吧！



▲主角亞拔登場

『勇者傳說』故事背景有點像電影『人玩鬼』主角被意外傳送到別的時空中，剛好穿著和這時空中傳說的勇者一樣，村中的人有部份便認爲主角是勇者，當然也有人不以爲然，而其中最反感的人便是主角第一次交戰戰敗後，所救回來的耶路（當然，誰相信勇者被人一拳便打敗了），耶路不但不信『勇者傳說』，更以自己的力量向敵人帝國軍挑戰。而主角亞拔仍在迷惑自己是不是勇者之際，因爲耶路疏忽忘了帶劍，便只好帶著耶路的劍踏上危險的路。



▲亞拔的第一場戰鬥

遊戲採用 360 × 240 256 色的解像度，這種 XMODE 的遊戲國內並不多見（國內用X-MODE 的解像度仍是 320 × 200），不管是圖形還是文字，都比較細緻，畫功也不錯，一般人可能會覺得像遊樂器，可是筆者仔細看過後，可能是畫風的關係吧！覺得較像NEC的9801，戰鬥場面則是最近流行的側視視角，筆者一向喜歡這種方式，可以清楚看到敵我雙方攻擊過程，不過在此有一點可能是雞蛋挑骨頭的看法，就是我方不管裝備什麼武器，畫面都是隊員走過去打敵人一拳，感覺有點奇怪。法術方面則做得非常華麗，可見製作單位的用心。不管是旋風捲起敵人、火焰攻擊或是冰雪等法術，都有豐富的畫面，並非那種畫一兩張圖便算數的遊戲。



▲寒冬中的小村



▲雲型對話盒的交談系統

說到法術，這遊戲的系統不同於一般RPG，並沒有職業限制，只要找到卷軸，再使用到身上便可以學會這個法術，另外可以用買的，或用撿的。不同的角色偏好法術程度不同，反正就是攻擊力和法力成反比就對了，遺憾的是法術只有二十來種，在量的方面較弱了一點。另外是法術沒有相剋效果，如果玩家玩過『太空戰士』或『復活邪神』便知道，火系的敵人用火系的攻擊不但沒有作用，而且會加強了敵人的生命力，但用冰系的攻擊卻會

●出版公司：漢堂　●類別：角色扮演

造成嚴重的傷害。在『勇者傳說』中，有些敵人看起來是冰系的，用火焰攻擊的傷害竟比冰雪攻擊還弱，經過多種怪物的實驗也是一樣，因此筆者認為應該沒有生相的效果存在。法術也不會因等級提昇而加強威力，這又是另一遺憾，因為這種設計，使得等級的提昇只是單純提高攻擊力、HP、M-P而且並不會因此而獲得新的技能或法術。



▲來到最後決戰的迷宮前

遊戲的對話採用雲型對話盒的方式，看起來的確清楚很多。遊戲初期對話仍很嚴肅，但愈到後面就愈胡鬧，可能和香港的『無厘頭』風有關吧！說到香港，順便提一下，港台兩地的玩家遊戲方式不太一樣，香港的玩家比較偏好即時戰鬥及練功，所以有些在台灣被罵的很厲害的大爛GAME的遊戲反而在香港獲得好評，而一些台灣受歡迎的遊戲卻又變的乏人問津，『勇者傳說』似乎偏向香港玩家的口味，戰鬥不算難，但卻非常頻繁，尤其在地下迷宮中沒有休息區，也沒有神秘果一類可提供存檔機會的東西，所以只要補給品不足，你便得準備重來了。迷宮的感覺比地上的建築物單調，不過設計得還算好，很少有迷路的情形出現。



▲側視視角的戰鬥畫面

音樂可能是遊戲的敗筆，緩慢的節奏加上單調的樂聲，使筆者在螢幕前睡著了，視窗開關時也有一些詭異的聲音，因為筆者沒有GM，不知GM的情況如何？不過聲霸卡是最多人擁有的卡，理論上應該先照顧好才對。尤其是視窗打開的音效，實在很刺耳，希望製作單位能改進一番，另外遊戲剛開始的第一場戰鬥主角有死掉的可能，但卻不提供玩家事先存檔的機會。另外在剛出城門時沒有任何武器，後來才知要先使用劍，發現劍上的小洞，再把電池裝上，才能當武器來用，這種設計對老手而言不算甚麼，但對於新手而言卻是一種折磨。舉一個眞實例子，曾有一個人買了一、二代吞食天地，隊伍都在出城後便全滅了，原因是吞食天地是這個人第一套RPG，他根本沒有穿上裝備再出城的概念。這是給各遊戲作者的良心建議，希望不要以自己玩遊戲的能力衡量玩者，否則嚇怕了玩者的話吃虧的仍是自己。



▲角色的表情動作活潑有趣

整體而論，這遊戲算是水準之作，只是一些小瑕疵影響到遊戲的耐玩性，但相信下一次會更好。欣喜的是，不論中、港、台的中國人，都正在為遊戲界努力，筆者相信，總有一天中國人的遊戲會在世界舞台上站起來的，我們不會再是遊戲界中的『二打六』了（註）！

註：『二打六』乃廣東俚語，即國語『小癟三』的意思。

群英會審 VER 2.0

何布



美工的表現生動活潑，小角色動畫也相當可愛，但由於魔王設定的太強，實有變相鼓勵練功之嫌，是個純粹練功型的RPG。

Mr. i



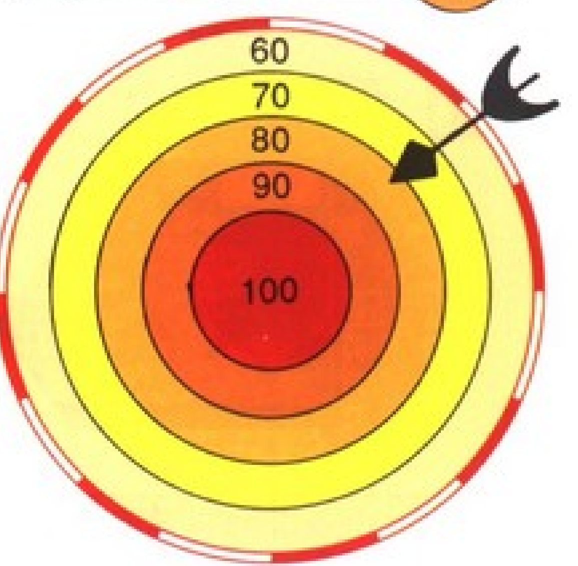
雲形對話方式是項體貼的創意，而對話內容則令人不敢恭維，音樂、場景、戰鬥多屬單調。

Dracula



操作簡易，人物動作流暢，戰鬥中施法畫面設計新穎迷宮設計簡易，對剛接觸RPG的玩家較易上手，唯打鬥太頻繁。

群英靶場





本文作者：GUDERAIN

剛拿到魔法皇冠時對於手册中的故事有些不大了解，壞法師藍梅爾既然能用魔法制住六位好法師及火龍，爲什麼不繼續爲禍世界而要〝逃避〞伊西梅利亞呢？直到進入遊戲片頭動畫才又發現，原來六位法師是反派，這下子可把筆者弄糊塗了，到底是手册正確呢？還是片頭動畫是對的。雖然這不會影響遊戲的進行，不過希望編譯手册的人員能和程式創作者有良好的溝通。不要各行其是，不僅破壞了遊戲本身的整體感覺，也讓玩家對劇情弄不清楚，應該要慎重一點才行。



霹靂法師有恢復和平的魔力

1 架構

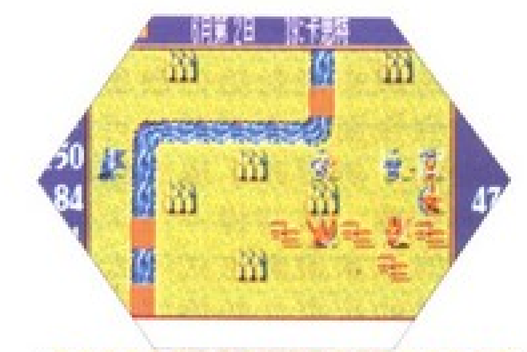


下達指令的主畫面



以伊西梅利亞這塊土地上的各家族來對抗壞國王埃瑟雷德，目標是一統天下，收集七顆寶石重新控制魔法皇冠，然後就是天下太平（準備關機休息了）。整個遊戲把指令分爲四部份，內政、軍事、外交、及特殊命令，每類指令也只有四個功能，所以基本上這只是一個小品遊戲。領地資料也很單純，只有黃金、糧食、士兵、忠誠度、農業及保護六種，一目了然而容易上手是它的優點。玩過許多策略及戰略遊戲從沒有見過這麼簡易的遊戲，十分適合作爲新手來認識策略遊戲的入門遊戲，對老手而言則是容易一統天下的新鮮作品。如果玩家積極一些，大概幾個小時就能結束它了，不過和朋友共玩或是選擇條件較差的領主（像是寶石大戰中的珞恩王子）倒也還挺有趣的。





側方攻擊能造成較大的損傷

由於遊戲中黃金、糧食及士兵的最大值是 999 ，因此保持均衡的發展是十分重要的。部隊基本上分爲五個部隊，第一支是機動力高的騎兵隊、第二支及第四支是武士，可建造柵欄阻擋敵人、第三支是弓箭隊，可隔著障礙物射擊敵人，而第五支部隊則是傭兵，包



火龍是超強的傭兵

● 出版公司：第三波　● 類別：戰略模擬



騎兵部隊的接戰畫面

含了怪獸及傭兵兩類用錢可買到的部隊，以及因擁有寶石才有的法師及火龍。戰鬥時主要是防守住自己的陣地，攻佔敵方的陣地，攻擊時有分正面、側面及後方三種攻擊，自然以後方攻擊殺傷力較大。弓箭手或某些法師或是像砲兵有遠距離攻擊能力的部隊是很重要的，運用戰術得宜甚至可以以寡擊衆。只是電腦的AI段數不高，玩家只要小心一些，大概都很難輸給電腦，（除非敵我兵力差距太大）如果找朋友一起來玩那就有意思多了。

3 偶發事件

有些隨機因素存在的是事件的發生，不過如果玩家注意提升人民忠誠度、農業力及保護值三項的話，大概就能使壞事件少發生而好事件多降臨，


仙女出現，軍隊士氣大振


增加了一支強大的生力軍

這種設定也是使遊戲更加豐富多樣的一個因素。像仙靈可提供食物、獨角獸提高統治者的屬性值，精靈詩人提供人民忠誠度。當然也有壞的事件，像邪惡安妮降低人民忠誠、惡鬼偷黃金，魔妖使軍隊減少等。偶然還有水龍加入軍隊，但還是要多整修內政才行。

4 結論

除了和片頭動畫有些訊息說明不太吻合外，手册的編譯其實很不錯，但再用些心校對會更好些。戰鬥方式可以使人很快速的獲勝，並且可以依據地形採取適當的戰術，像利用一支武士守住山谷（利用柵欄），而另一支部隊去攻擊敵人陣地上固守軍旗的部隊（強烈建議僱用砲兵，殺傷力強，移動力又高），出奇致勝就全靠玩家的仔細規畫了。四個劇情其實沒有多大差別，因爲可利用物價高低來炒作，逢低買進食物，逢高脫手換錢，很快就發了，建置軍隊再去侵略，注意陣線完整，儘量製造一些不接敵的補給領土是致勝關鍵。音樂表現並不差，而音效特別是騎兵移動的馬蹄聲比較逼眞，總而言之，雖然這只是個遊戲小品，但是不否認其娛樂價值不錯，如果您是位策略新手，或是厭倦了長期抗戰，那麼來試試--魔法皇冠吧！


相當傳統的結局畫面

群英會審 VER 2.0

何布	Mr. i	Dracula
 一個超級簡陋的策略遊戲，遊戲的架構也十分的單純到讓人難以相信這是KOEI的產品，不過因爲很快就玩完了，也令人消除了一些怨氣。	 風格清新，畫面與AI之表現中等，相對於KOEI其他知名的策略遊戲，要感受運籌帷幄的成就感，仍有相當之差距，爲KOEI策略遊戲中之小品。	 屬於戰略遊戲的小品，電腦AI值不高，傳統作戰方式加一些特殊事件豐富遊戲題材適合新手入門

群英靶場

60
70
80
90
100



十面埋伏

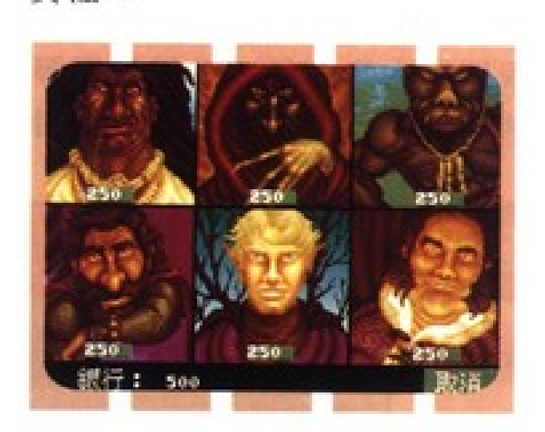
本文作者：MIZUNO

在原始的索利諾大陸上，充滿著濃厚的迷霧以及潮溼的土地。但是，邪惡的力量開始在大陸上形成，這些充滿著邪惡力量的生物使這個美麗的大陸開始轉變，傳說中當邪惡以它壓倒性的力量來到大陸時，會摧毀所有存在的東西，在它們所經過的地方，生命都是不存在的。在數個世紀的靜寂後，一片薄薄的雲層包圍了這塊大陸，使大陸陷入一片永恆的黑暗中。當暴風雨來到這塊大陸後，它清洗掉所有在大地上的灰燼，行成一條巨大的河流，並且在大地雕出一條巨大的缺口，使冬眠中的生物開始出現。慢慢的，生物開始出現在原本荒蕪的大地上。首先，這些生物都是以流浪的方式在陸地上尋找可以生活的地區，並且爲了一些稀少的物資而進行戰爭。在數個世紀後，幾個家族開始出現在大陸上，它們各據一方，爲了自己的生存以及土地不斷的爭戰，遂本遊戲就於此開端了……

首先稍微的向各位介紹一下索利諾大陸的概略地形，這個大陸是以艾爾那斯城作爲中心點，北邊爲寒冷無比的冰氣平原及恐懼石之丘；而西邊則是溫暖的泰莎拉海灣、南邊及東邊爲艾爾靈伍森林，它佔據了大陸的部份區域，而這裡就是你要進行遊戲的主要戰場。遊戲中玩家所扮演的是一支傭



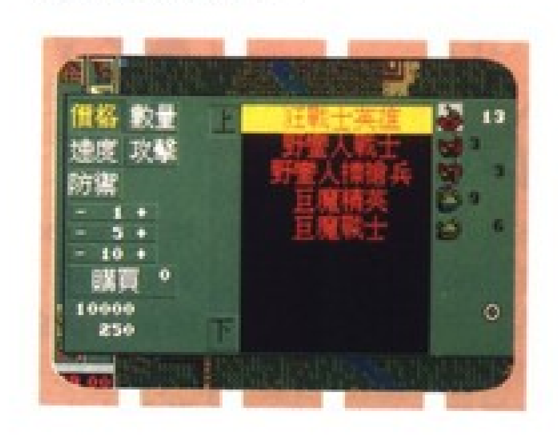
兵部隊的指揮官，帶領著你的軍隊周旋於六大家族之間，其分別是羅坎、拉特勒斯、瑟勒本、吉拉瑟斯、拖靈、朵卡等六族，因爲每個家族皆想要控制索利諾大陸，於是連年爭戰，但並沒有任何一家族取得絕對的優勢，在一連串的戰爭後六個家族的仇恨越來越深，如何與這六大家族同時保持良好的關係可是你這個指揮官的大責任。



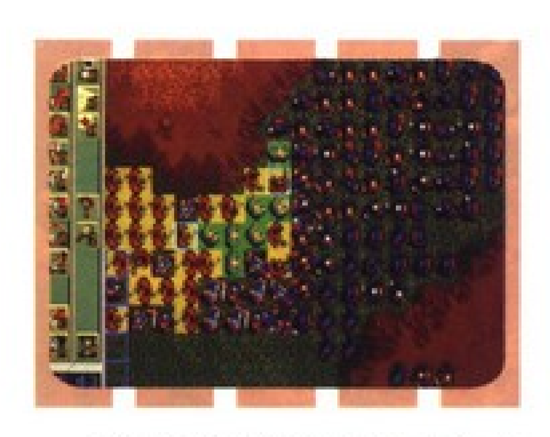
本遊戲爲「MINDCRAF」公司所出品，這使讀者想起什麼沒有？沒錯，他就是發行危城爭霸的公司，十面埋伏便是以同樣的架構製成這個遊戲，在這裡同樣有大量的兵種其屬性、漂亮的戰鬥嘶喊音效、擬眞的戰鬥地形效應，傳統缺點——音樂差勁，另外如果認爲遊戲所設計的任務情節並不能讓你玩的快樂的話，還有傳統功能——設計任務，以上種種將在下文中一一爲讀者介紹。



繼承了傳統的「十面埋伏」在兵種分類中有很細膩的分別，其中有狂戰士類、魔精類、矮人類、元素類、精靈類、妖精類、人類、巫師、半獸人等大類，而在其之下又因經驗、技能的不同而有更多的種族部隊，筆者算了一下大概有七十幾種，而它們又各自擁有與別人不同的屬性，如速度、戰力、防禦力、武器、護甲，面對大量的兵種與屬性區分，肯定會讓人玩得很高興的。另外，本遊戲進行的方法大概可分爲兩大類，其一是擔任埋伏的一方；另外一個則是擔任防禦的一方，整個遊戲便是建立在這樣的原則下。



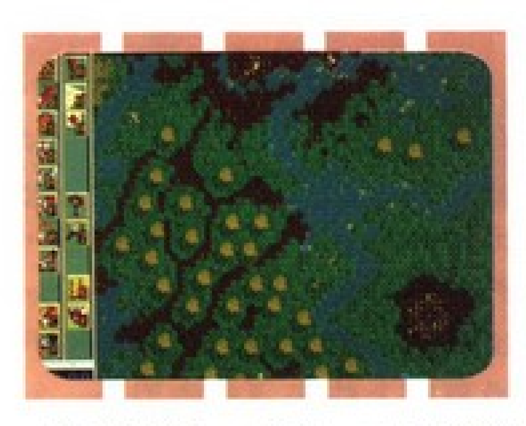
● 出版公司：精訊　● 類別：戰略模擬



戰鬥方面完全與危城爭霸一樣，有別於三國志的方塊軍隊，取而代之的是一團團不同的軍種造型，如此對於軍種性質的分辨工作相當的方便，遊戲中又加入了新的作戰技術－－陷阱，擔任埋伏的一方可以在招兵買馬時順便於敵人可能通過的路線上裝設陷阱，筆者認爲如果想要把這個遊戲玩好的話，對於埋設陷阱地點的判斷需要多研究，因其對軍隊的傷害力遠比兩軍交接來得大。若是以攻擊的方式來區分軍種的話，可以將所有的軍種一分爲二，其中一種是屬於遠程攻擊型的，像是標槍兵及弓箭手等等，另外一種就是屬於肉搏型的了，這種軍種顧名思義就是兩軍交接時的主力，所以在作戰時就要特別注意別讓遠攻型的軍隊太接近了肉搏型軍隊，相同的，肉搏型軍隊也要儘速的衝進遠攻型部隊裡，否則都將會造成我軍很大的損傷。於指令方面提供了相當多類型的控制方式，可以讓玩家很輕易的達到某些戰術的使用，例如尾隨友軍的指令在欲保護某些特定人物時特別好用。



在這裡你仍能聽到遊戲爲玩家所準備的精彩音效，眞是太棒了，嘶喊聲、兵器碰擊聲



、法術轟隆、哀嚎，在在表現出殺戮的氣息，玩起來特別有快感，至於音樂方面，與其說是差勁不如說是沒有，因爲背景音樂在遊戲中少得可憐，眞正進入遊戲後可以說完全只能聽音效了，可說是一大敗筆。



遊戲中有幾個大缺點，在這邊提出來供玩家參考，第一就是當遊戲中有大量的軍隊移動時，處理的速度會變得極慢，眞是讓人受不了，所以我建議大家在玩了一陣子後，對指令都很熟之後就換成英文模式來進行遊戲（本遊戲是雙語的喔！），如此應該可改善不少，第二個就是密碼的問題，我想用極度誇張來形容應該不致太過份，密碼實在是很難找，即使你是合法的使用者也很容易錯誤，況且筆者還有點色弱，眞是折煞我了。第三就是不太好上手，筆者摸了老半天還是無法正式開始，所以新手最好還是看一下說明書吧！本遊戲除了以上幾個缺點以外大致上還可算是個好遊戲，戰略玩家可以試試唷！

群英會審　VER　2.0

何布



又一危城爭霸系列的產品，以接任務爲主的遊戲挑戰性頗高，同一畫面角色數之多的程式功力也令人佩服，但密碼的設計則令人氣結。

Mr. i

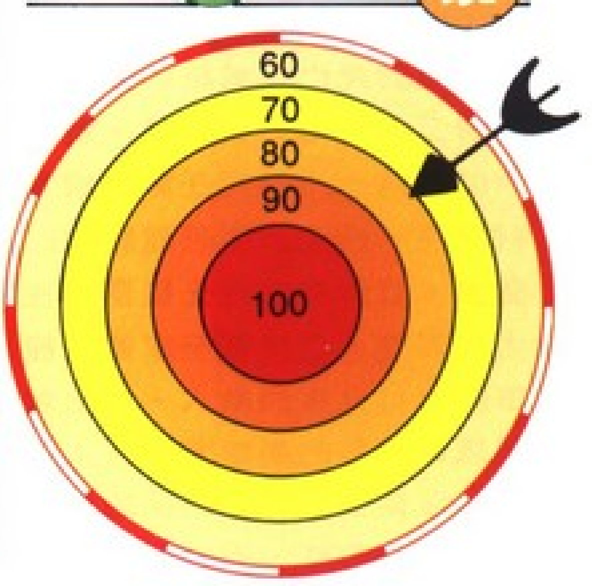


龐雜豐富的兵種、種族、任務、操控指令，令人目不暇給，而精彩的音效足以烘托遊戲的緊張氣氛，雖缺少背景音樂並不使其氣氛爲之遜色，唯畫面之配色及細膩程度是一大缺憾。

Dracula

出版公司繼危城爭霸後推出的同類遊戲，作戰兵種種類頗多，對玩家在應用取捨上是一大考驗，而作務設計功能可讓玩家過過設計癮。

群英靶場



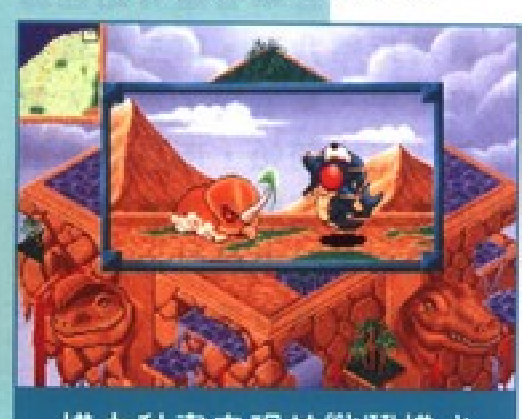




恐龍世紀

本文作者：L.C.J

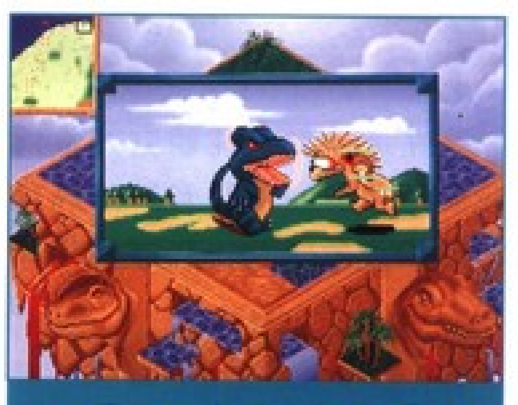
去年大導演史蒂芬史匹柏的螢幕力作「侏羅紀公園」不但打破了歷年來的電影票房紀錄，並且在世界各地都掀起了一陣「恐龍熱」。對於市場動態一向敏感的遊戲工業自然不會放棄這個大好機會，所以一些廠商紛紛推出與恐龍有關的遊戲。在國外已經推出的有『侏羅紀公園』、『恐龍公園』等遊戲；國內的精訊資訊則搶搭這波恐龍熱的末班車推出了恐龍世紀，希望能吸引一些恐龍迷投入這個戰場。



橫向動畫表現的戰鬥模式

話說曾經在地球上叱吒一時的恐龍突然在六千五百萬年前大量的死亡，滅絕的原因眾說紛云，所以仍是個謎。遊戲中的主角－－安妮任職於國家科學院，為了解開恐龍絕種的謎團，毅然搭乘時光機器前往古代調查，最後甚至率領恐龍軍團對付外來的敵人。以上就是這個遊戲的劇情背景。

自從去年大宇出品的天使帝國一炮而紅，而且接下來推出的魔法世紀亦大受歡迎後，許多同類型的遊戲也準備紛紛出籠。一時之間，俱有RPG升級再加上些許劇情的戰略、策略遊戲儼然成為市場上的新寵，當然現在我們要介紹的恐龍世紀也是屬於同一型的遊戲。



暴龍又在欺負弱小了

本遊戲的進行方式是採用回合制，玩家在每一次任務開始時都會獲得四顆恐龍蛋，等到將所有的敵人消滅後，沒有被打破的蛋就會孵出恐龍，而愈後面的任務孵出的恐龍等級愈高；如果進行順利的話，玩家的恐龍數目甚至可能比敵人的數目還多。不過有時候由於距離太遠，或是敵人非常靠近恐龍蛋，使得所有的蛋都不損失的願望難以百分之百達成。

在難度設計方面，恐龍世紀做得不錯，難度最高的玩家級與最低的入門級可以感覺出有明顯的差異，所以生手級的玩家可以從入門級開始；而自認「武藝高強」的人則可以挑戰玩家級。



孵蛋是加入生力軍的唯一方法

提到RPG式的戰略遊戲，升級制度就成為了一個很重要的要素。一般遊戲的人物在升級後各項能力如果沒有提升，至少也會保持不變；而恐龍世紀的恐龍在升級後的能力有時竟比升級前差很多，這實在很奇怪。這種設計不但容易造成調度上的困擾，而且也會讓玩家覺得「傷心」，畢竟費盡心力所升級出來的竟是攻擊、防



恐龍進化的畫面

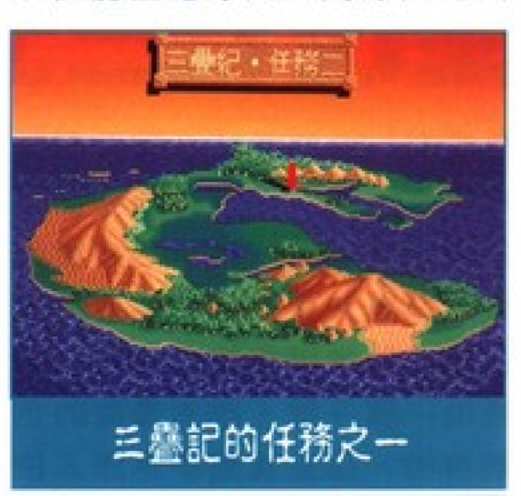
● 出版公司：精訊　● 類別：戰略

禦力皆低的「大肉腳」，眞是令人欲哭無淚。

比起精訊在春節附近推出的同類型遊戲——叢林戰爭，恐龍世紀的介面就顯得可愛且人性化多了。筆者的同好因爲叢林戰爭不提供隨時存檔功能，所以每次有事要離開的話，下一次又得重玩一兩個小時，最後終於不支倒地；另外，沒有休息指令可以恢復體力，也讓一時疏忽的人又得重玩，實在不夠親切。在這方面，恐龍世紀因爲關數及內容較多，不怕玩家太早破關，所以就沒有這種問題，不過如果能提供更多的欄位供玩家存檔就更好了。還有，遊戲中不提供讀檔功能非常不便，如果玩家要取回檔案就得離開遊戲，重新進入又得再輸入一次密碼；希望這個缺點以後能改善。


在地圖上直接產生的法術效果

提到存檔，筆者感到很納悶的一點是：爲何大多數國內遊戲的存檔數目都很少，而且不能自由命名？存檔太少有時候是一件相當麻煩的事；而不能自由命名常會令像筆者這樣健忘的人找不到何者才是上一次的最後存檔。希望製作單位以後能在這方面大開方便之門。



三疊記的任務之一

最後讓我們來看看音效、畫面及操作性吧！恐龍世紀的音效與畫面就戰略遊戲而言，是令人可以接受的水準；不過在配色方面似乎就做得不太理想。遊戲中最常使用到綠色系，但是層次差異不明顯，所以有時畫面看起來一團糟。在操作面，只需滑鼠即可，非常方便，不過大概由於程式判斷做得不太好，所以在森林、火山中常要多選幾次才能選到要執行的部隊。


這就是「恐龍康康舞」?!

大體看來，恐龍世紀並不算是非常成功的作品，不過比起某些粗糙濫製的國內遊戲又好了許多。如果您最近找不到遊戲可以玩，或是沒玩過這種類型的遊戲，不妨買一套回去殺殺時間。由天使帝國造成的轟動看來，戰略遊戲在國內應該也有廣大的群衆基礎；只要有充實的內容、優美的畫面、良好的介面，再加上簡單易上手的特點，相信也會廣受國內玩家喜愛的。我們希望國內公司能再多製作一些精良的戰略遊戲，別讓戰略遊戲玩家成爲GAME 族的二等公民，畢竟戰略遊戲絕對不是票房毒藥的！


這種脫衣舞有誰要看？

群英會審 VER 2.0

何布



一套以恐龍爲主角的戰略遊戲，不過很奇怪的是沒有休息這個指令，因此想在玩家級的難度下存活相當困難，沒有使用全螢幕畫面，甚爲可惜。

Mr. i

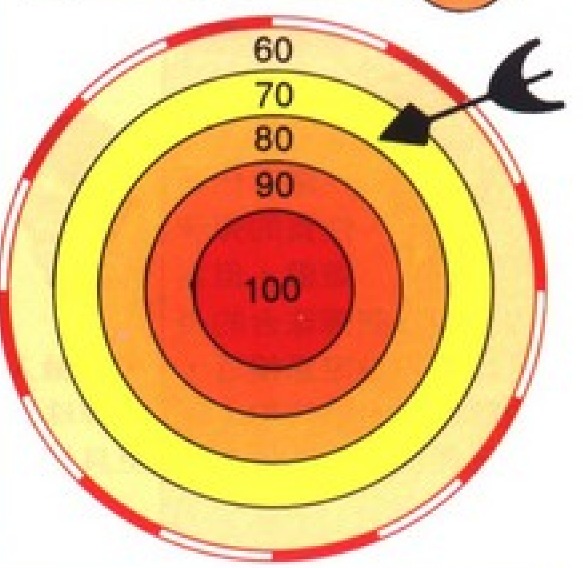


題材親和，創意頗佳，然畫面的表現則令人失望，尤其主題與背景之層次之區隔有待加強，難度的區分表現不俗。

Dracula

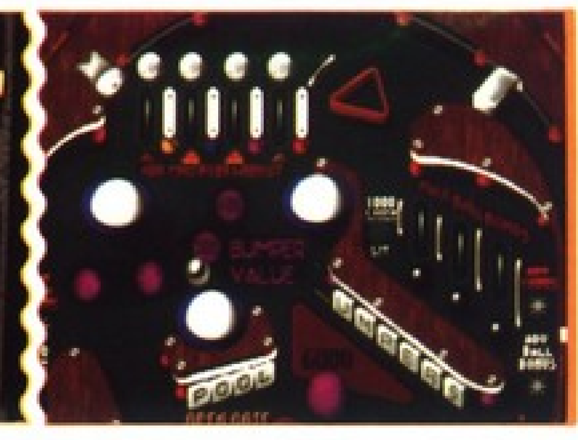


戰略遊戲加入角色扮演特有的屬性，而特殊的進化系統是遊戲的一大特色，戰鬥小動畫活潑有趣，唯場景變化較少是其缺點。









銀色彈珠台

本文作者：何 布

小時候迷上彈珠檯，不外是被彈珠檯那種熱鬧的聲光碰撞效果所吸引，雖然一直沒有成爲個中高手，但到了年記不小的現在，還是深深的被 GAME OVER 時對號加打的那一剎那所吸引著，偶而還會被中獎時「波」的那一聲嚇到，卻也令人興奮不已，我想，這種嚇人又能令人高興的東西，才是眞正的遊戲。

在將彈珠台遊戲搬上電腦後，那種免投錢打到爽的快感也是令人興奮不已，就以銀色彈珠檯爲例，一套遊戲內便提供了玩家四台彈珠檯，相當有價值感，值得一提的是有幾個彈珠檯還帶有任務性質，例如在幻想空間這個機檯，你必須想辦法找到龍穴寶藏，而諸如 Sword Bonus 、 Crystal Ball Hole 、Spell Book Hole 等設計也饒富 RPG 的趣味。而四個彈珠檯裡，唯一較不具任務性質的撞球賽機檯，初玩之時更是令人又驚又喜，因爲這個彈珠檯的設計幾乎與筆者小時候玩過的一模一樣，雖然畫面的色調稍暗，但重溫舊夢也讓人倍覺溫馨。

雖然銀色彈珠台的聲光效果做得相當不錯，但仍有一個根本的缺點，就是整個彈珠檯設計的太過於「短小」，幾乎接近正方形 1 比 1 的比例，與市面上 1 ： 3 比例的營業用機檯相差太大，因此也提供了一些完全不同的遊戲經驗，例如，當你出桿的力道太大時，因爲球道太短，往往會嘗到「一桿進洞」的痛苦，另外也由於球道稍短，因此玩家的反應必須要加快，緊張刺激的程度也因此增加不少。

在營業用機檯大量採用電影劇本來設計機檯的現在，除了大量的聲光效果之外，爲了增加遊戲性，幾乎所有的機檯都會使用液晶動畫來帶領玩家融入遊戲劇情，這樣也會使每個彈珠台都擁有自己的特色，例如玩侏羅紀公園和虎克船長的遊戲感受就截然不同，很可惜的是，雖然彈珠檯遊戲已經移植到個人電腦上了，但卻沒有發揮個人電腦的長處，就以前述的 Sword Bonus 爲例，如果能配上一小段英雄拔劍的動畫是不是會更好呢？筆者認爲電腦動畫絕對能做得比所謂的液晶動畫還要精細，因此彈珠檯遊戲還是有很大的發展空間的。

群英會審 VER 2.0

何 布



一個有任務性質的彈珠遊戲，但其內含的四個彈珠台的長寬比例的設定過接近，由於彈珠台過於短小，可玩性也因此減低不少。

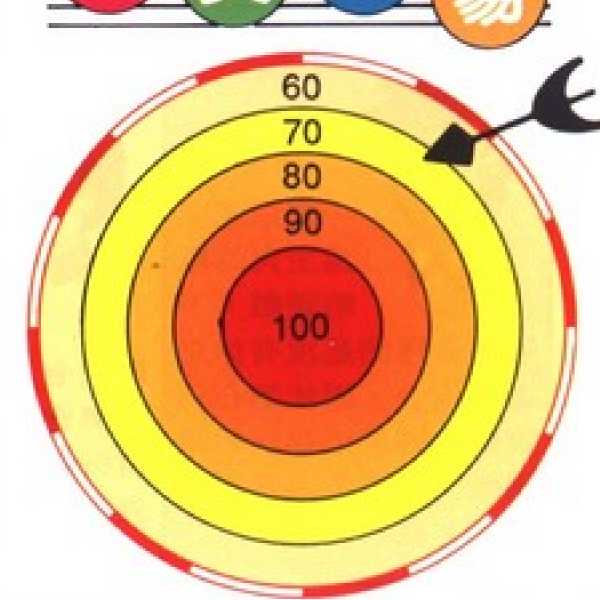
Mr. i



保有傳統彈珠檯的緊張刺激之快感，並融入多項創意，使得彈珠檯在電腦遊戲中更具價值。

Dracula

將彈珠檯搬上電腦螢幕可說是老酒裝新瓶，可讓玩家回味童年、樂趣，唯遊戲並無大幅創新及發揮到電腦之優點是美中不足處。



● 出版公司：新藝　● 類別：益智





鋼鐵勁旅

本文作者：GUDERAIN

二次世界大戰中的歐洲戰場充滿著各種新的作戰概念及戰術理念，其中最奇特的便是由一次大戰末期德國所研發出來的坦克閃電戰術，這是由德國機甲之父吉德利安所創，利用空軍及砲兵先行軟化敵人之後，由裝甲部隊快速突破敵人戰線，進行追擊及包圍的一種快速戰法。就如同閃電一般的速戰速決。閃電戰術是否成功的因素，當然是要依賴各軍種之間的密切配合，而不只是坦克的單打獨鬥，還要加上陸空協同，步、砲、裝的協力支援才能達成。說穿了，德國使用的武器並沒有和別的國家不同，但是他們把這些武器緊密的結合在一起而創造出擊潰波蘭、佔領法國的閃電作戰奇蹟，這也正是鋼鐵勁旅中的根本精神 -- 協同作戰，邁向勝利。

壹、遊戲架構

整個遊戲是以1939～45年的歐戰為主，陸、海、空三軍是簡省的方式來表現，因此玩家不會遭遇到像俄國戰場 WAR IN RUSSIA 那般精細到每個師團都展現出來的狀況。因此本遊戲比較適合初級玩家，對戰略高手而言可能有些簡陋了些。整個遊戲包含了六個戰役：進攻波蘭（1939）、法國淪陷（1940）、巴巴羅薩（紅鬍、進攻俄國）作戰（1941）、史達林格勒之戰（1942）、庫斯克（1943）、諾曼地登陸（1944）。隨著戰役的推展，玩家必須以現有的軍力去尋求勝利，並且訂定研究發展計劃來提升武器的品質，也可以生產新的戰鬥部隊來執行更艱巨的任務。比較令人不滿的是許多戰鬥或事件是受電腦隨機擲骰子所決定，當然不可否認的任何事情都有點運氣存在，不過在戰略遊戲中應該是策略及戰術取勝最為重要，是依靠不可預測的擲骰子來獲勝。或許這正是紙上遊戲或傳統戰棋比較能公平的一個方式，可是在改成電腦版後，電腦應能經過嚴密的計算來區分勝負，而不是說用骰子來作裁判。

貳、軍種


歐洲大陸戰略地圖。

希特勒最大的挫敗就在於低估了俄國的實力，當然誰都明白兩面作戰的難處，可是英國的海上實力卻迫使他不得不作挑起兩面作戰的這一場賭博。德國空軍本來就是一支戰術空軍，缺乏長程的護衛戰鬥機（Me-110根本就是活靶），也缺乏像B-17或B-29這樣的戰略轟炸機，因此冀圖以德國空軍迫使英國投降幾乎是不可能的。何況戰略目標的選定也有問題，放開英國的飛機製造廠、機場、港口、雷達站而去轟炸倫敦就如同要第六軍死守史達林格勒一樣成為失去理智的愚

● 出版公司：軟體世界　● 類別：戰略

轟行爲。事實上德國因爲沒有優良的高空轟炸瞄準器因此不得以發展俯衝轟炸來節省炸彈的消耗，這就限制了其戰略轟炸機的發展而產生像He-177這樣的大敗筆。而海軍方面不能體認本身物資的短缺而以比數懸殊的戰艦投入與英國皇家海軍的戰鬥結果自然是悲慘的。正如同德國潛艇司令德尼茲所說的，如果開戰時他有300艘潛艇的話，那麼大西洋的海上喋血可能就有所改變。事實上即使俾斯麥號能擊沉胡將號，擊傷威爾斯親王號，但是在物量戰爭中卻無法承擔其本身被擊倒的慘痛損失。要像筆者在大海戰中結合所有戰艦擊沉英國所有海上威力畢竟只是遊戲，因爲遊戲（可以存檔重來），眞實狀況是難有希望擊敗英國皇家海軍的。



接戰中的前線。

提到陸戰，波蘭、法國工業力及部隊素質皆非德國之敵手，可是俄國便不同了，俄國的坦克製造能力不僅在量在質方面都比德國強。在法國戰線上大展威力的三號主力戰車到了東部戰線只是比玩具稍爲像樣的武器，因爲她配備的37mm主砲根本無法擊傷俄國F-34的裝甲而落得一個敲門的武器的綽號（砲彈只是敲一下就彈開了）。難怪史達林把F-34坦克稱爲「祖國」，因爲那的確是他們的救星，至於德國後來的豹式、虎式則是以F-34及K-U-1爲藍本而設計出來的厲害角色，可惜出現太晚而且數量也太少了根本起不了作用。事實上，以筆者玩俄國戰場的經驗來看，紅鬍作戰本來是有可能成功的，如果希特勒不要三心二意的胡亂下命令，而且能早些把三號戰車的37mm主砲換成50mmL60的主砲的話，打敗史達林佔領俄國仍然是可能的。當然事在人爲，只是在事情終結前誰能看透徹呢？能夠明瞭這一切的人或許可以改變歷史吧！這對玩家而言是一個極大的考驗，當然可惜的是遊戲並無法改變什麼（有的話大概是成就感吧！）



海上艦隊的分佈圖。

參、研究發展

二次大戰中有很多新的發明對我們現代人有極大的貢獻，像是盤尼西林、錄音機、高速公路、彈道飛彈、核子彈、雷達、噴射機。雖然有很多是殺人的武器，可是卻有的即轉爲對人類有極大的貢獻物品，像是由核子彈發展到核能電廠、核子醫學等。要爭取勝利當然是不擇手段，一如神經毒氣的發展，不過也由於這些發明開啓了人們新的視野、新的觀念，以及新的作戰方式，這是十分重要的。像古代以方陣來作戰就是考量著武器的使用以及士氣的維持而發展，即使在火石槍發展初期依然是以前後排射擊來作戰（因爲裝塡不易的緣故）。但是當步槍進步之後以及砲兵火力大增之後密集隊形就成了一種自殺的作戰方式，到了機關槍問世之後就等於對騎兵宣判了死刑。一次世界大戰到坦克的出現前可說是一場在壕溝鐵絲網及機槍包圍之下形成的拉鋸戰，可是坦克由一次大戰的步兵攻擊配角到二次世界大戰的德國閃電作戰主角又經歷了許多的爭執及演進。如何去選擇你所想發展的武器是十分重要的，遊戲中提供你發展MRLS（多管火箭系統）、Panzerfaust（反裝甲火力）、AA-Rader（對空雷達）、ASW-Sonar（反潛聲納）、Rockets（火箭）、Jet-Fighter（噴射戰鬥機）AT-Gun（對戰車砲）Heary Tanks（重型坦克）等不同系統。要什麼有什麼當然是不太可能，不過儘量做到良好規劃來發展你所需要（比較迫切）的武器系統才能幫助你早日邁向成功之路。

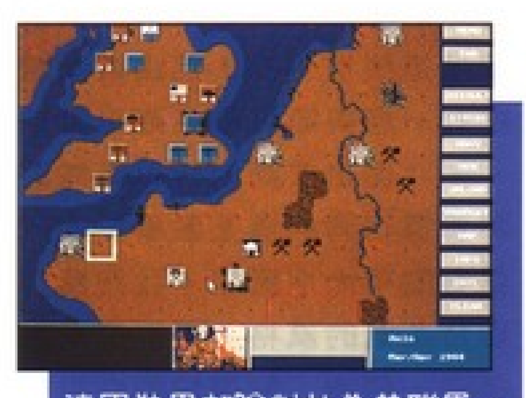
肆、政策決定



戰略轟炸成果報表，敵軍工廠傷亡慘重。

外交是內政的延長，有強大的國力才有實力去從事外交，但外交也是不可輕忽的，如何能不費一兵一卒不戰而屈人之兵是上上之策。每個國家都有一個表示結盟意願的數字，AX表示傾向軸心國，AL表

示傾向協約國，當數字到達100則會使這國家加入那個陣營。你可支持某個國家，不過這樣會使他的敵對國家投向你的敵人，你也可向某些國家威脅施壓以使他投向你的陣營，當然，如果你能以外交手段達成擴張的目的可能比你發動戰爭要來得好些。但是有些國家可不是那麼容易對付，小心弄巧成拙了！


德國裝甲部隊對抗美英聯軍。

伍、戰略轟炸

你可以適時增加你的戰略轟炸機群，不過要消耗戰略轟炸點數（SBP），也可以決定你的轟炸目標是敵人工廠（FACTORIES）、港口（HARBORS）、油田（OIL）等。而如果你同時和英國及俄國作戰，那你便能選擇要炸誰，戰略目標的選定在此已簡化爲三類，事實上當然是不止，機場、港口、工廠是重創敵人海空軍的重要目標，可是油田、鐵、公路運輸也是很重要的目標。德國在英國損失了大量的飛行員，而逐漸失去制空權後，不僅一般的物質運輸大受影響，連部隊移防都只能儘量利用夜晚，實在是個十分的痛苦損失，也因此延誤了戎機而加速了失敗，這也是英、美飛行員對戰局的極大貢獻。

陸、部隊編制

陸軍在本遊戲中有分AFV（裝甲部隊）、ARM（軍）、COR（軍團）、ENG（工兵）、HAR（守備隊）、AG（集團軍）、PARA（傘兵）等，空軍有AIR（空軍單位）、而海軍有ESC（護航艦）、CAR（航艦）、TRA（運輸艦）、SUB（潛艇）等種類。其中每種單位有些數值是NAME（單位名稱）、TYPE（單位種類）、S（戰鬥力）、C（裝載容量）、EF（效率值）、A（移動力）、RV（海軍的戰鬥值）、PP(生產金額）、T（生產完工所需回合數）等等來表明各單位的戰力。了解各部隊之特性及能力限制再去運用他們是比較能減少傷亡的必須作業，否則亂打一通，再多部隊也遭致失敗。


六角方格式的部隊分佈圖。

柒、結論

音效表現在戰略遊戲中算是中上，不過戰鬥模式比較沒有什麼可發揮的地方，大多是利用部隊包圍敵人趁機圍歐取勝，因爲不像俄國戰場或V即勝利系列遊戲那般可以發揮戰術作爲，因此比較適合有大氣魄但是不是有豐富戰術想像的玩家來遂行二次大戰中的歐戰部份。對於希特勒一直無法打敗俄國或登陸英國而有遺憾的人，歡迎來玩玩鋼鐵勁旅，它可以滿足你發展科技及打敗強大陸權、海權國家的幻想，成果如何？就要視你的功力而定了。

群英會審 VER 2.0

何布

一個外表平凡的戰棋遊戲，由於採用擲骰子方式來決定勝負，因此除了研究發展是重頭戲外，存取檔案也是致勝的要訣。

Mr. i



企圖改變歷史永遠是玩家的最愛，幾近眞實的史料，配合研發的功能，能改變史的幅度，仍然有限，在忠於史實與扭改歷史之間，鋼鐵雄兵留給玩家兩難的抉擇。

Dracula



以二次大戰爲背景，除了統帥三軍作戰外尙須配合研究發展，想獲得勝利，蠻幹已經不可行了。

群英靶場

60
70
80
90
100

遊戲獵人



太子降魔傳



本文作者：何 布

初次見到太子降魔傳的廣告圖片時，還以爲這是一個純中國畫風的格鬥遊戲，等拿到遊戲親自一玩後，才發現除了自己刻板印象作祟之外，遊戲廣告也實在應該分擔一點責任，畢竟，那些圖片實在太像格鬥遊戲了，但話說回來，太子降魔傳實在是一套風格與玩法皆十分獨特的遊戲，如果硬要將其分類的話，就姑且稱之爲文字冒險遊戲吧！

以一個文字冒險遊戲來說，太子降魔傳的操作介面與交談系統皆相當的古怪，遊戲使用 A-L 共13個字鍵來代表所有的操作指令，這種作法在現今的遊戲界，大概只有模擬飛行遊戲才看得到，而解謎的交談系統使用 00-19 這 20 個字碼來輸入玩家所需的中文字，這也是前所未見的發明，尤其在許多玩家難以解謎之時，利用這僅有的 20 個中文字作排列組合來混解答時，這種交談系統的麻煩更是令人難以忘懷。

擺開謎題與解答之間的邏輯合理性不說，太子降魔傳對解謎流程的安排也是玩家們的另一個極待解決的危機，尤其在第一個場景京城中，如果玩家没有找出所有的謎題解答的提示，就貿然殺死城外的妖怪，遊戲會更新所有的對話選項，這時所有未知的線索就將成爲永久的謎題了，我想這時還有耐心再玩下去的玩家，應該是少之又少了。

由於太子降魔傳有相當不錯的美工表現，使得遊戲呈現出一個相當完整的中國風味，不過這種畫風並不十分華麗，倒是有如家中所貼的年畫一般令人感到親切，筆者認爲一個眞正的中國風味的遊戲，大概就是這個樣子吧！但由於遊戲內有一些與遊戲風格迥異謎題，如六個相交圓內所有區域的和皆需相同的塡充數學謎題，就有點不太中國了，我想爲了切合遊戲的風格，最好還是多參考一些詩、詞這類的老祖宗的玩意來設計謎題比較妥當。

遊戲到了最後一個場景時，風格可說有一百八十度的轉變，倒是有點像格鬥遊戲了，只不過讀者只能下下命令，然後在一旁觀戰罷了。整體來說，太子降魔傳的遊戲風格特殊，美工表現不錯，但整體平衡度欠佳缺乏妥善規劃，不過比起唐山科技的第一套作品隋唐演義來說，其間的進步也頗值得鼓勵了。

群英會審 VER 2.0

何 布



少見的純中國畫風的文字冒險遊戲，謎題的設計常有令人難解的地方，另外由於攻略自由度太高使謎題流程的安排上有不合理的地方。

Mr. i



極不友善的操控與交談系統，令人望而怯步，難以忍受，風格定位則難以認同。

Dracula

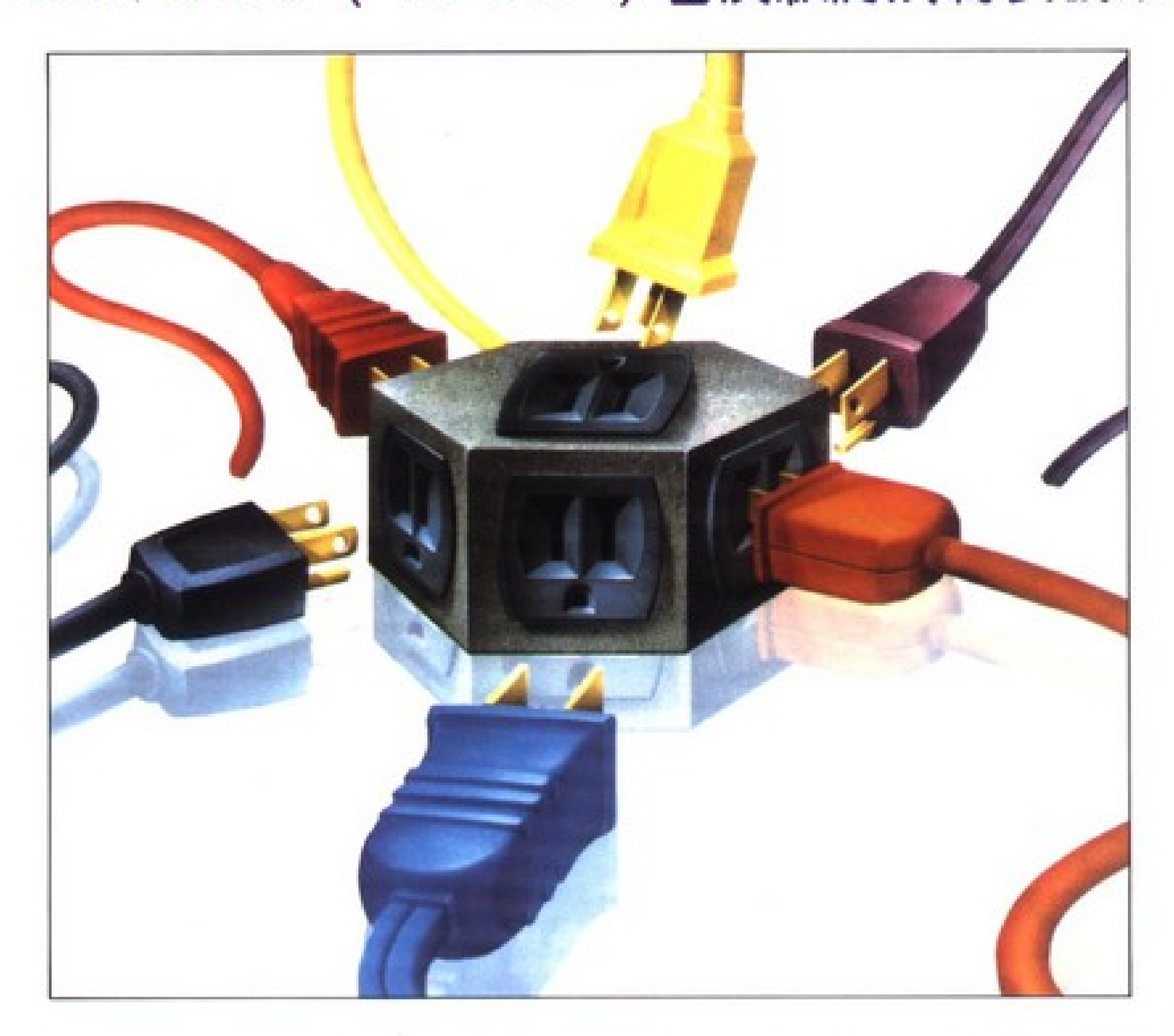
遊戲風格特殊，操作介面異於傳統，可說是特立獨行，而有些謎題宛似在考玩家數學，與遊戲顯得不搭調。

群英靶場



● 出版公司：唐山科技 ● 類別：角色扮演

啓亨 TRIDENT/9400（VL BUS）普及版將成爲裝機市場新寵兒



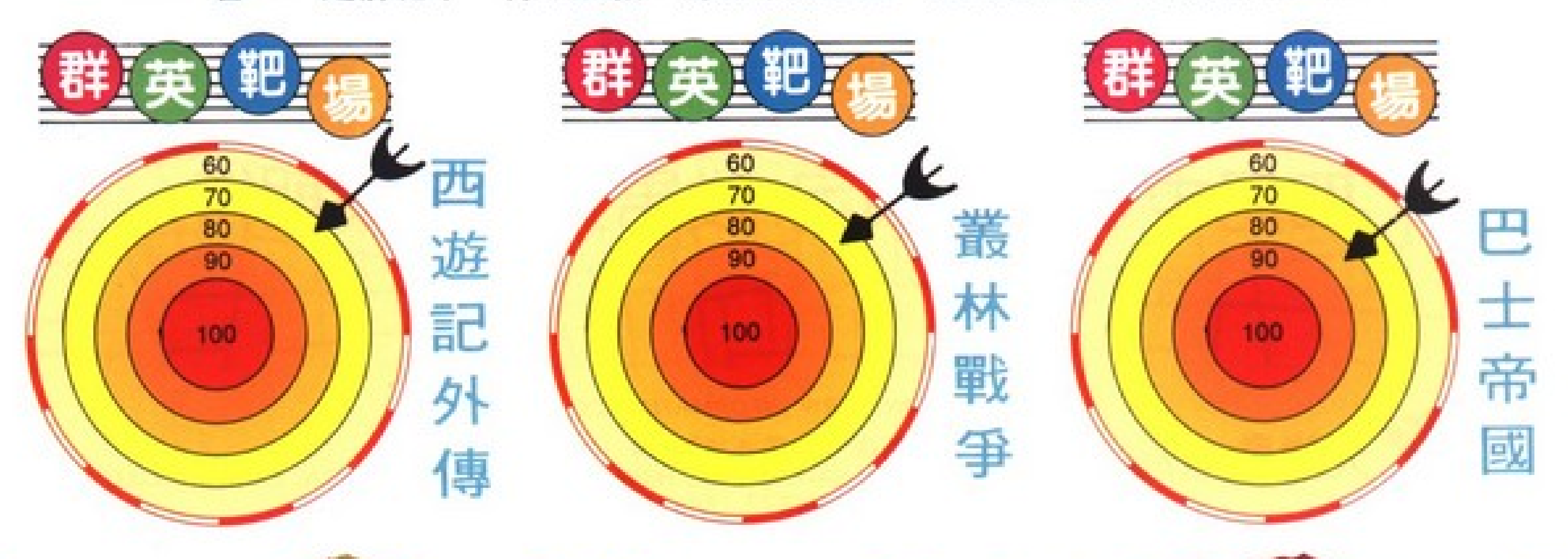
繼與曾氏合作之後， TRIDENT 公司三月份正式授權給啓亨股份有限公司，爲國內獨家代理商，全心投入於台灣裝機市場。

看準 2MB VL BUS 將成爲VGA產品趨勢，及啓亨 ET4000/AX 晶片預計六月份停產，啓亨 TRIDENT/ 9400普及版乃以較低於一般 VL VGA 卡價格，在基本記憶體上1MB可擴充至2MB，16M全彩，具有GUI視窗加速器，淘汰ET4000/AX FRAME BUFFER的架構，1024 × 768/256 COLOR時 WINTACH V1.2值爲24.38比 ET4000/AX 晶片快許多，軟硬體相容性佳，並享有啓亨專有中文 WINDOWS DRIVER，啓亨TRIDENT 9400普及版將帶給裝機市場新氣象更可謂消費者一大福音。

啓亨 ET4000/AX 晶片預計 6 月份停產，售後服務不因停產而終止，玫瑰花的關心，不僅不斷提升產品功能外，產品均附有中文說明書及保證卡，免費提供驅動程式升級保障，啓亨公司並設立 BBS 站：02-3570736 ，顧客服務啄木鳥專線： 02-3212562 ，不定期發行玫瑰專刊讓您使用上安心與信賴。

更正啓事

由於上期（ 60 期）外部製版上之失誤，造成遊戲獵人專欄中，有數款遊戲在群英會審 2.0 之箭靶中，得分誤報；特於本期更正，造成之困擾，尚請讀者見諒。



美女終結者

泡妞人人會泡

各有巧妙不同

心跳加速 血脈賁張

透露泡妞最快速密招

採用640*480高解析畫面

展現絕代風華美女







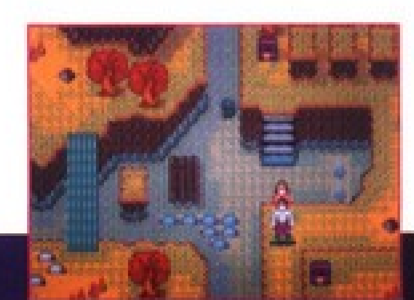
四月中旬發售預定，俊男美女敬請期待

冥界幻姬

幽幽冥界 玄陰魔力 白蓮轉生 萬鬼齊出!!

一段偶然的奇遇，使您成爲冥府中的勇士，面對一代妖后 的眾多爪牙您該如何對付?!







遊戲特色：

依星座血型創造屬於自己的人物

640*480高解析戰鬥模式

雙層捲動立體地圖 PC遊戲大突破!

全滑鼠操控介面

交叉多線式劇情



天堂鳥資訊有限公司

TAN TON NERW INFORMATION CO, LTD.

台北縣新店市三民路39號3樓

3F, NO. 39, SAN MIN RD, HSIN TIEN CITY, TAIPEI SHIEN, TAIWAN, R.O.C.

TEL:886-2-918-4877 FAX:886-2-918-7334

香港代理：光明資訊有限公司 CompuMark Software(H.K.)Ltd. TEL:3864865 7291779 FAX:7259961

鐵甲戰士

RISE OF THE ROBOTS

近期推出
敬請期待

MIRAGE

幾近完美的3D畫面
無懈可擊！

超級越野賽車

RALLY

熱賣中

超越想像的真實影像，讓您如置身越野賽車的比賽現場

europress SOFTWARE

RAC

熱血小毛球

遊戲的精緻之作

熱賣中

KALISTO



風天才 資訊
台灣晶技股份有限公司
台北市北投區中央南路二段16號4樓
TEL：(02)8941202・8952201
FAX：(02)8941206



輕鬆一下！
來一局



銀色彈球枱



全功能版



老爸的‥「撞球冠軍賽」
老媽的‥「幻想空間」
老哥的‥「血魔王」
老弟的‥「星際爭霸」
阿拉的‥「奧達塞探險」
全家人的‥銀色彈球枱！

豐富的聲色享受，比遊樂場的彈珠檯更精彩





另備有升級任務片

- 全螢幕垂直捲動式畫面
- 眞實震撼的動感音效
- 熱鬧好聽的配樂
- 可 4 人同時進行遊戲
- 多個[Drop Hole] 以及加分目標
- 千變萬化，驚險刺激的軌道設計

適用：PC/386sx以上,DOS 3.3以上
VGA，640K Memory，硬碟3MB
支援Sound Blaster.



來自美國Tsunami的兩大傑作

宇宙恩仇錄

恩恩怨怨何時了，此仇不報終身悔
美國暢銷科幻小說改編

特點：

- ■遊戲成功的幻化出名作家尼文先生所創造的異星世界景象及生物
- ■互動式小說情節和遊戲結構猶如觀賞一部電影，身歷其境感受磅礡壯麗的宇宙
- ■橫跨異星世界中的海、陸、空三大景觀
- ■外星人物特有的畫風及逼真太空船
- ■生動有趣平易近人的對話
- ■節奏明快優美的背景音樂隨著劇情起伏，將玩家帶入尼文的科幻世界

適　用	IBM 386或以上機種
記憶體	590K
顯　示	VGA 256色
作　業	DOS 5.0以上需硬碟
片　裝	5.25" 1.2M 磁片
操　作	滑鼠
音　效	魔奇音效卡/聲霸卡/PAS/羅蘭卡

已經上市，限量發行中

原星戰紀

人類是不可侵犯的戰利品！
遊戲架構比美星際艦隊及激戰M星雲
突破傳統數位圖形以藝術描繪表現

特色：

- ■結合第一人稱角色扮演、冒險、模擬動作遊戲。
- ■獨特的遊戲介面圖形處理、精細的宇宙景觀。
- ■遊戲人物的高智慧表現。
- ■流暢的操作介面。
- ■遊戲隨著玩者的個性作不同的變化。



智冠科技有限公司

哈！快把我的肚皮給笑破了！……Larry Laffner

哇塞！好有趣！……Guywood Threepbrush

寶裡寶氣寶騎士

一部可以讓你從頭到尾捧腹大笑的冒險遊戲



一部同時令國內外各家電腦休閒雜誌作家推崇的文字動畫冒險遊戲終於在國內隆重上市了。

本遊戲對國內玩家雖有著語言上的障礙，然而也正因為遊戲中強調語言上的技巧與特色，才 深獲國內頂尖玩家的厚愛，所給予它高評價， 並不亞於時下風行的X戰機、Lands of Lore、 毀滅戰士、軒轅劍２等中外知名遊戲，因此，這是一部值得讓你跨出現有遊戲型態或重溫十年前文字動畫冒險遊戲風格的上上之作，不論是珍藏或遊玩，你的擁有將代表著玩家的頂尖

遊戲特點：

新式的選單操控系統可作多角色變換。

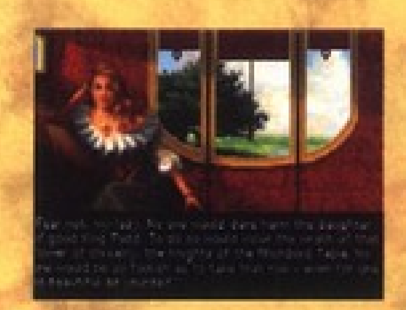
密接的界面產生連續變化的場景。

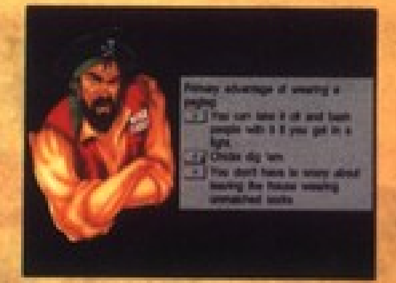
令人心曠神怡的幻想繪圖藝術。

256色VGA畫面表現。

驚人的遊戲原聲背景音樂。

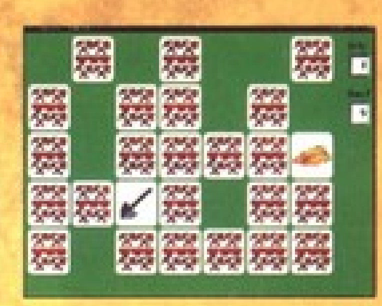
動、名詞完全提供，新手不必小生怕怕。













14200 Park Meadow Drive
Chantilly, VA 22021

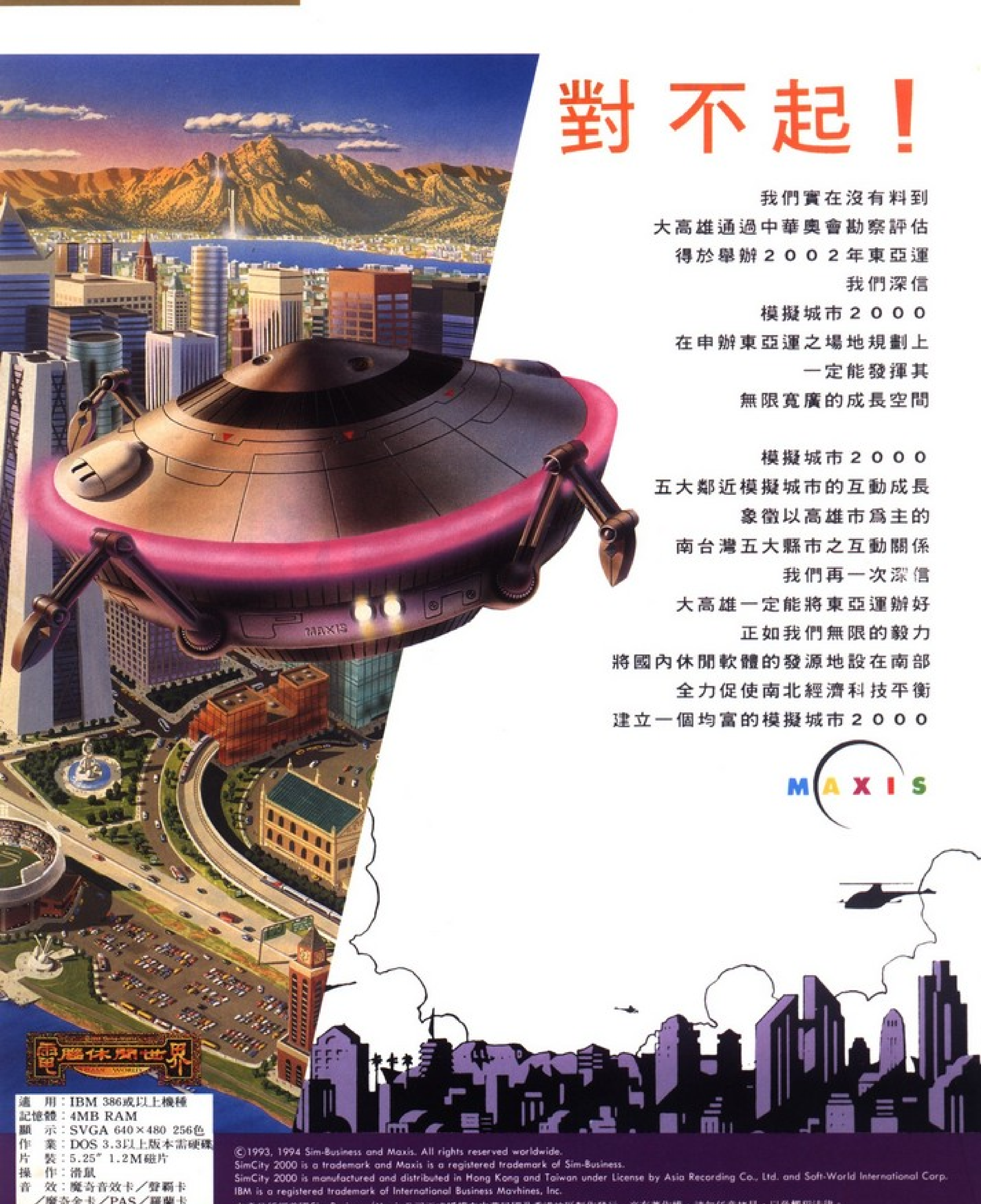


獨家代理發行

４月２７日迷糊上陣

適　用：IBM 286或以上機種
記憶體：640K RAM 需硬碟
系　統：MS-DOS 3.0或以上作業系統
操　作：鍵盤/滑鼠
顯　示：VESA SVGA/VGA/EGA
片　裝：5.25" 1.2M磁片
音　效：魔奇音效卡/聲霸卡/羅蘭卡
/REAL SOUND

模擬城市2000



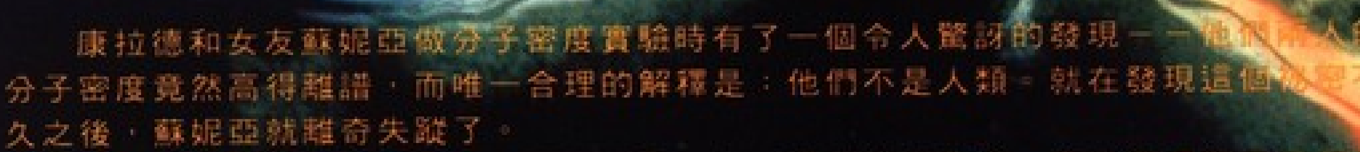
對不起！
我們實在沒有料到
大高雄通過中華奧會勘察評估
得於舉辦２００２年東亞運
我們深信
模擬城市２０００
在申辦東亞運之場地規劃上
一定能發揮其
無限寬廣的成長空間
模擬城市２０００
五大鄰近模擬城市的互動成長
象徵以高雄市為主的
南台灣五大縣市之互動關係
我們再一次深信
大高雄一定能將東亞運辦好
正如我們無限的毅力
將國內休閒軟體的發源地設在南部
全力促使南北經濟科技平衡
建立一個均富的模擬城市２０００
MAXIS
電腦休閒世界
適　用：IBM 386或以上機種
記憶體：4MB RAM
顯　示：SVGA 640×480 256色
作　業：DOS 3.3以上版本需硬碟
片　裝：5.25" 1.2M磁片
操　作：滑鼠
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡
／魔奇金卡／PAS／羅蘭卡

大反擊

另一個世界 II

多年以來最受玩家期待的動作遊戲

這是一個什麼樣的祕密？
好端端的兩個人為什麼會無故失蹤？
黑暗陌生的大樓裡究竟隱藏了什麼不為人知的陰謀？
這一切一切不知所以的疑問，
唯一的解答，竟是———逃亡



康拉德和女友蘇妮亞做分子密度實驗時有了一個令人驚訝的發現——他們兩人的分子密度竟然高得離譜，而唯一合理的解釋是：他們不是人類。就在發現這個秘密不久之後，蘇妮亞就離奇失蹤了。

接著，公寓樓頂上出現了可疑的人影；在一連串的槍擊後，康拉德遭到了兩個黑衣人的偷襲而失去了知覺，並被帶回了總部去。

恍惚之中，似乎聽到有些人正討論著要如何處置他；另一方面，坐臥不安的感覺、椎心刺骨的疼痛無情地侵襲著他。這時，耳邊響起了一道聲音：振作起來，趕緊逃、逃、逃、逃.....

遊戲特點：

★每秒 24 張畫面捲動順暢動作動畫
★畫面放大功能、三種不同難度
★採關卡設計，可延續前一次的進度
★動作細膩，呈現給您超真實的電影感受
★結合策略與動作，挑戰你的智慧與反應
★喜歡《另一個世界》的玩家千萬不可錯過

適　用	IBM PC 286 或以上機種
系　統	DOS 3.0 或以上版本，需硬碟
記憶體	640K 以上
顯　示	VGA 256 色
操　作	鍵盤／搖桿／平面搖桿
音　效	魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭音效卡
硬　碟	需硬碟空間 8MB
片　裝	5.25" 1.2M
售　價	NT$460







智冠科技有限公司







隨片附贈英文版本



模擬農場中文版

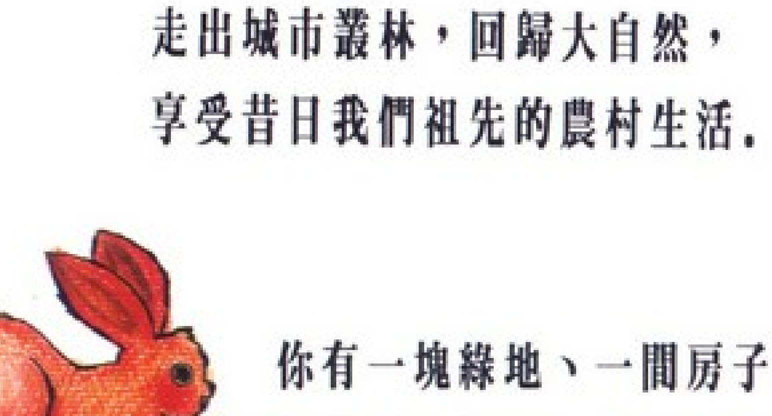


模擬城市鄉村版



人本是天地的孩子，
山水、鳥獸、田園、叢林原是爲我們所造...

走出城市叢林，回歸大自然，
享受昔日我們祖先的農村生活....



你有一塊綠地、一間房子、一筆資金，
外加你的智慧，你想使它成爲美麗田園嗎...

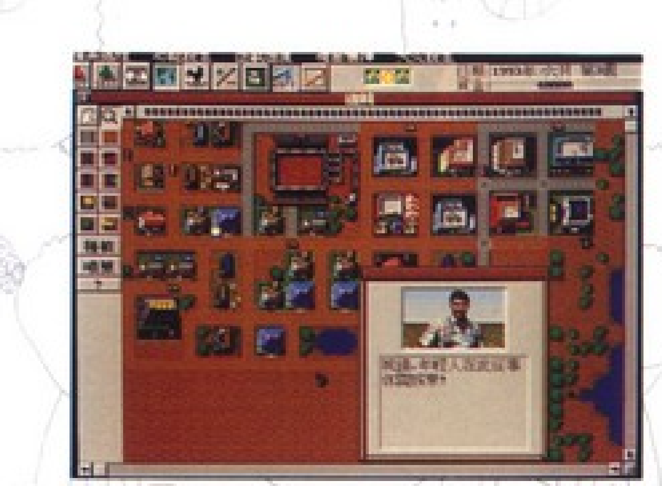
鐵定4月20日登堂入室

特　點：

★二十四種作物不同的生長特性、栽培法
★氣候視窗隨時預測、掌握多變的天氣
★銀行貸款讓你度過難關
★農業局免費提供諮詢
★西元前9000年至今的所有真實農場的歷史資料
★教學課程提供《模擬農場》的基本知識及進階技巧
★自己可設計地形或選預設的場景
★高解析度的畫面，簡單的滑鼠操作

設　備：

適　用：IBM 80286或以上機種
記憶体：640K RAM建議使用EMS
顯　示：EGA/VGA
作　業：MS-DOS 3.0或以上版本，需硬碟
片　裝：5.25" 1.2M磁片
操　作：滑鼠
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡／羅蘭卡／Tandy Sound



線上查詢功能，
秀才不出門能知天下事。

現在我們提供你一個很好的機會，
《模擬農場》讓你夢想成眞．．．

智冠科技有限公司
電腦休閒世界



MAXIS



耕地流程預先設定，
當一位眞正的農業專家。



氣候總是那麼的令人歡喜令人憂。







模擬農場 中文版

模擬城市鄉村版

中文角色扮演遊戲

2大經典之作

超大型R.P.G.——角色扮演的開拓者。

萬里長城

邊城奇俠

超大型中文角色扮演遊戲

RPG DMC

萬里長城

邊城奇俠

■中文知識型角色扮演!!
以深入淺出手法展現中國歷史故事傳說、品嚐新歷史遊戲規則。

■超過1200個全螢幕場景!!
萬里長城、陡峭山脈、空中閣樓、數十種地理景觀，滿足視覺上享受。

■獨具特色的人物傾力演出!!
上百位人物造型各有特色、在劇情的舞台上，展現身手、獨具風格。

■熱情登場發售中!!

精心設計「快速總攻擊」及「攻略手冊」!!



大禹治水

麒麟傳說

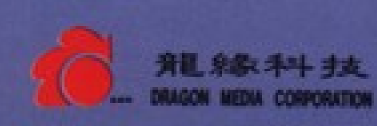
■80頁完整版攻略手冊!!
迷宮、村莊、道路圖解手冊，幫助您順利過關斬將。

■精心設計"快速總攻擊"功能!!
雜兵交戰，快速決定勝負、完全解除你練功的痛苦。

■精采的迷宮各有主題
嚴言迷宮、陷阱迷宮、推理迷宮……擺脫以往無聊的迷宮模式。

■2月6日已經發行





龍緣科技
DRAGON MEDIA CORPORATION 台北市敦化南路一段7號5樓之一

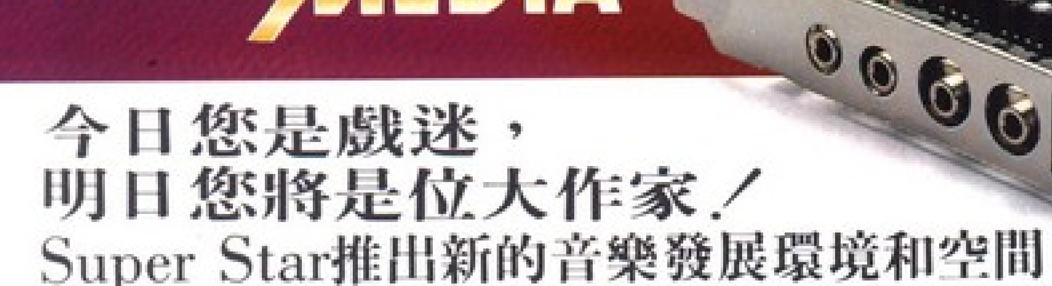


SuperStar

S O U N D S Y S T E M

倍受矚目的——神霸卡

SOUND MEDIA



神霸卡Super Star (Sound Media Super Star)

(1)音效卡下一波的主流Wave Table General MIDI音源配合Sound Blaster Voice及AdLib FM Synthesis同時輸出。亦爲全球新GAME的最高等級配樂音效 。如USA TOP GAME中的X戰機(X-Wing)，波斯王子 II (PRINCE of PERSIA)，瘋狂時代(Day of the Tentacle)和黑暗王座(LANDS OF LORE)等。神霸卡Super Star能輕易執行，並完美地演出。

(2)神霸卡Super Star最強的部份是其MIDI功能，接上鍵盤便能輕鬆地進入音樂的王國。隨卡附送四套音樂演奏編曲軟體，如Super JAM! jr., NKey2, Music Mentor和Recording Session，您可經由鍵盤彈奏直接將您的旋律演奏出來，並輸入到五線譜上，有必要的話，您可操控滑鼠來潤飾修改您的樂譜，需要的話亦可直接將您的大作經由Printer印出來。

(3)Super Star的音效是全方位立體音效，有整體的空間感，故在您PLAY GAME時，有如電影院中的高傳眞音場效果。您在RUN Super JAM! jr.時，可以滑鼠隨意調整各種樂器演奏發聲的位置，您立即可享受到樂團指揮者的成就感和快感。

(4)Super Star可同時執行並輸出下列音源效果：
16 bit windows Sound System, Wave Table General MIDI, Sound Blaster Voice, AdLib FM Synthesis, CD Audio和MIC Voice.

(5)Super Star有三種AT-BUS CD-ROM Driver介面，如PANASONIC, MITSUMI和SONY，並有三個CD-ROM Audio輸入介面。

(6)Super Star有三個Audio輸入介面，如PC Speaker, Microphone和Line in，有兩個Audio輸出介面，如Audio out和Line out。

(7)Super Star另有MPU-401 MIDI介面，以電子光控技術設計，PC開機後接上Keyboard一彈就通，無需執行任何程式軟體便能彈奏音樂，提供國人美而廉的音樂發展的環境與配備。MIDI相容於General MIDI, Roland GS. Roland SCC-1和MT-32.有317種PCM音源燒錄在8 MB ROM內，提供128種General MIDI標準樂器音色，外加一群鼓音。

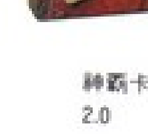
(8)GAME族的最愛，尚有搖桿埠(JOYSTICK PORT)，可與MIDI同時操作使用。

(9)這一點很重要，也是國人的光榮，神霸卡Super Star完全由國人設計、開發、製造。

(10)承蒙廣大USER、電腦店面和公司的愛護與照顧，神霸卡2.0在8 bit音效卡中能名列前茅，通過玩家所有軟體測試，在產品的品質及聲音的音質皆能獲得廣大USER的好評。敝公司在堅持好的品質及完整的功能兩方面的要求，並在USER的叮嚀，催促及期許下，推出倍受矚目的神霸卡Super Star(16 bit超強功能版)，希望您能繼續地給予支持，鼓勵與指導賜教。



神霸卡 Super Star



神霸卡 Haydn



神霸卡 2.0

您不需再等待，也不需再期待，Super Star已量產供應。

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總 公 司：台北市忠孝東路七段587號 TEL:(02)651-0656 FAX:(02)788-4438
高雄辦事處：鳳山市中山西路299巷2弄9號 TEL:(07)745-6212 FAX:(07)742-4867







警察故事系列

Caught inside the Mind of a Serial Killer.

暗夜疑兇

洛杉磯的清晨，這個大都市還在沈睡中。
突然，尖銳刺耳的警鈴聲劃破了寂靜……
在小巷中，發現了一具慘死的男屍。
男屍的身份是你警局同事、最佳伙伴。
在悲憤交集下，你開始調查有關他的死因，
奔走中線索仍是無頭緒，命案卻一件件的發生，
在你追到一點蛛絲馬跡時，兇手卻又狡猾的逃開。
兇手老早就把你當做眼中釘、擋路者，欲除之而後快。
你能擒住兇手，給予痛擊嗎？
還是在和兇手的追逐迷藏中無辜犧牲？

SIERRA

WARNING

DARYL F. GATES POLICE QUEST

OPEN SEASON



軟體世界 智冠科技有限公司 代理製作發行

★洛城資深退休警官極力推薦。
★真人演出、實際模擬辦案情景和洛城風光。
★每分鐘皆充滿緊張沈窒氣息的冒險作品。

純由國人自製完全中文之現代戰略遊戲



一決勝負，激戰千里……



軟體世界
智冠科技有限公司
製作發行






Litil Divil™
小魔逛迷宮
最古錐的立體動作冒險遊戲！
小惡魔踢到鐵板，
從此後不能搗蛋！
團團重重迷宮內，寶物何在？
OK！讓小惡魔帶您穿越重重障礙，
尋找寶藏及無比歡樂！
今天真背！
2966
0
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行
GREMLIN

狩魔獵人

原罪

"THE FIRST TIME WE HAVE ACTUALLY EXPERIENCED FEAR FROM WATCHING A COMPUTER GAME..."



—COMPUTER GAMING WORLD



女巫因愛生恨，遷怒世人。
遠古愛情悲劇，遺禍現代。
而你，正好和這個來自古代的夢魘碰個正着！

- ★有著驚悚劇情及淒美愛情的奇情冒險故事。如閱讀一本電腦小說般，引導著玩者進入情況，爲劇中人悲悲喜喜。
- ★對話極多，線索就隱藏在其中，與黑暗邪惡有關的秘密謎題誘你踏入陷阱。
- ★畫面細緻，神秘的氣氛一直縈繞在遊戲中。

A SUPERNATURAL PSYCHO-THRILLER

GABRIEL KNIGHT

SINS OF THE FATHERS™



智冠科技有限公司
代理製作發行





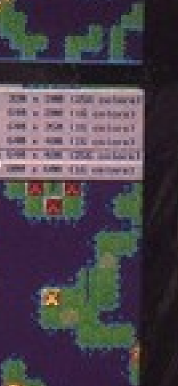
銀河帝國大決戰

EMPIRE™ Deluxe

您能預卜

這場世紀大決戰的最後勝利者是誰嗎？

- 歡迎專家上門挑戰，你的領導力、戰略運用技巧將受到莫大考驗。陸海空三軍在你的指揮下，能一[illegible]大壯盛的兵力嗎？你能在強鄰環伺下，建立一[illegible]自己、空前絕後的帝國嗎？
- 總共可有六[illegible]者一起進行遊戲。
- 有[illegible]程度，若選擇專家程度，則加入更多的軍種及地形效應、經濟、生產等項目。
- Super VGA 800＊600畫面,呈現一精緻戰略天地。
- 可透過modem或網路等方式與朋友共同進行遊戲。
- 多種[illegible]戰場可以選擇。







軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

NEW WORLD COMPUTING, INC.™

勝利大決戰

猶他海岸攻防戰

展現一個綜合性、精密性、眞實性極高的戰略模擬兵棋遊戲！不論由戰棋推演或史實探討的角度來看，都兼具了極高的娛樂效果與益智。



西元 1944 年 6 月 7 日，二次世界大戰，諾曼第半島上。身為美軍指揮官，必須全力攻佔瑟堡，攻破德軍頑強抵抗；身為德軍指揮官，必須全力防衛瑟堡，將登陸的美軍趕回海上。



玩者將親自扮演戰場指揮官，直接對你所控制的營、團、師級部隊下達行進、攻擊、防禦與物資輸送補給等命令。

V
BATTLESET 1
FOR VICTORY
D-DAY UTAH BEACH-1944

THREE-SIXTY

⊕全螢幕捲動的地圖畫面，地形有十多種，包括岩堡、沼澤、海洋、城市、地下碉堡等。

⊕近 500 種軍種單位，包括陸海空三軍，將戰場上各種情況實地演出。

⊕在遊戲狀態設定中可以依需要選擇一種天候模擬狀態，以控制遊戲進行中的天氣變化。包括每日、每一回合天氣皆與 1944 年 6 月聯軍登陸諾曼第所遭遇的天氣相同之史實狀態（Historical），以及該時期中各種天氣發生實際比例計算的寫實機率狀態（Realistic Probabilities）天氣對本遊戲影響甚大，故也有天氣預報供玩者隨時查考。

⊕玩者可對歷史狀況及各項變數進行適當設定，以達到模擬效果。



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

封神榜

Violent Myth

格鬥新片

三月份隆重開打!!

ROUND 1

贈

玩家珍藏版 精美拼圖 (500片裝)

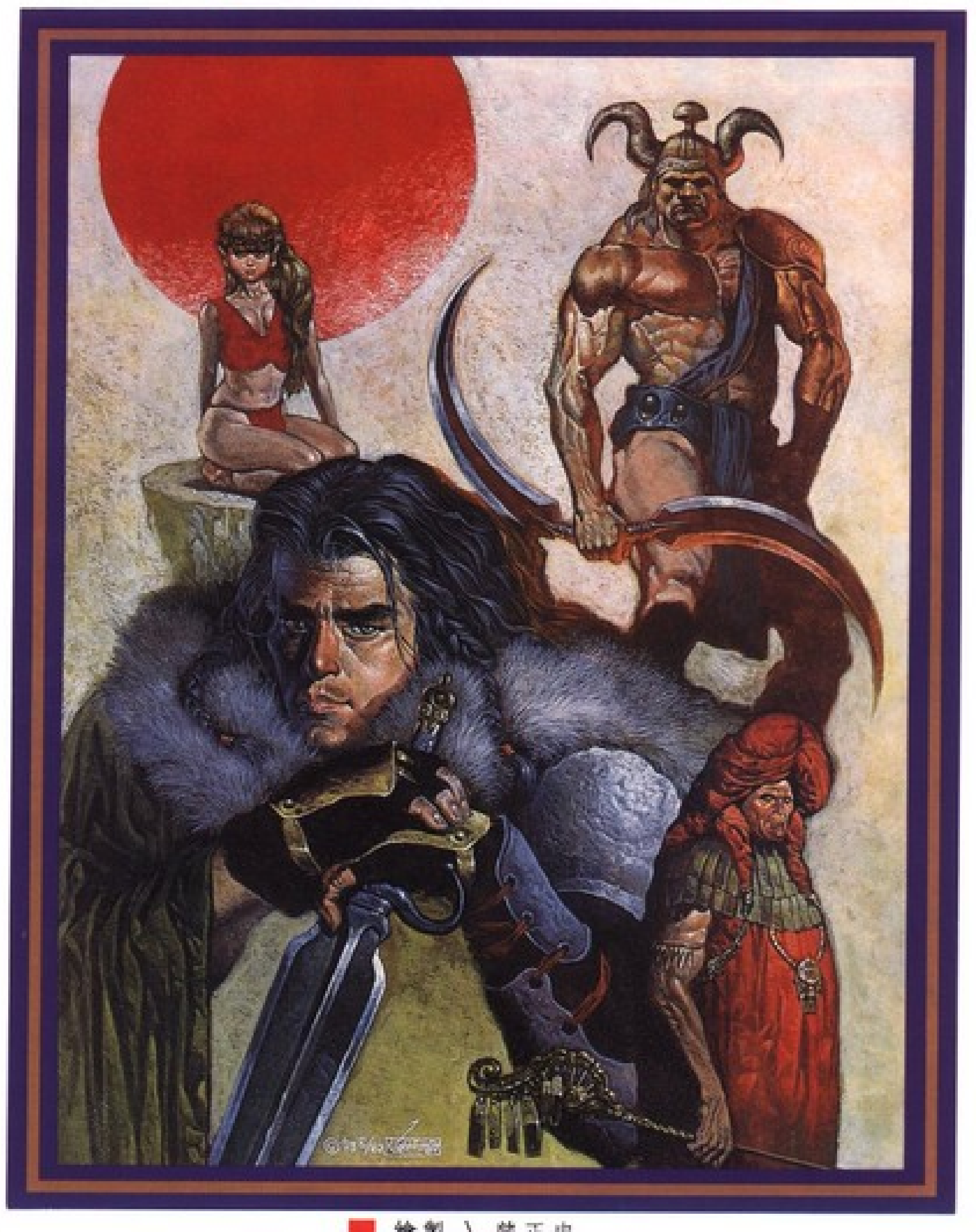


大新資訊有限公司
中和市中和路312號3F之1 TEL:9203936 FAX:9207509
No. 312, 3F-1, Chung Ho Rd, Chung Ho City Taipei, Taiwan, R.O.C. TEL:9203936
香港總代理：肇豐發展有限公司 LECOX Development Limited
TEL:(852)232002 FAX:(852)7837505

夢、理想、愛、恨與道德的交織

默示錄

神爭之戰



■ 繪製 \ 曾正忠



種族的紛爭

宗教的衝突

人性的掙扎

劃破現實與虛幻的分野



■ 製作發行　亨和企業・微波軟體　TEL : (02) 369 5077　FAX : (02) 369 5177

熱情引爆

PC TWIN®

全省熱賣中

多功能

超強四組記憶

TO PC COMPUTER
KEYBOARD IN
GAME
DIRECTION SETUP
PLAY 1
SUPER PC master

●創新多組多功能新介面●



▲各式可供選擇之搖桿

◉不需驅動程式，不佔用任何記憶體—不會造成遊戲當機，開機即可使用。

◉支援鍵盤之遊戲即可使用——可用遊戲最多，不佔Game Port。

◉提供四組記憶—可同時儲存四組(每組16個鍵)不同遊戲操作方式(單人使用)，且不因關機而消失。

◉設定最容易，可設定之按鍵最多—不論何時都可重新定義按鍵功能，最多可定義16個鍵於搖桿(PAD)上。

◉可用搖桿(PAD)種類最多—可依照個人喜好選用各式不同搖桿，且可使用於普任、MEGA DRIVER、PC-ENGINE、NEO-GEO，超任上(部份機種)，一魚6吃／還有許多強大的功能等您來發掘／

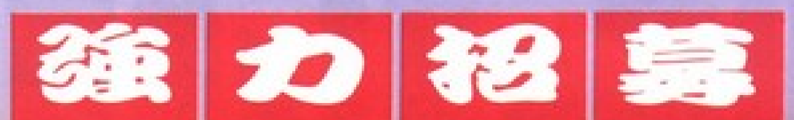
研發／全球銷售 **亨和企業有限公司**

台北市羅斯福路三段240巷7弄17號3F之1
TEL：(886-2) 369-5077 FAX：(886-2) 369-5177

研發／生產 **豐冠電子股份有限公司**

〔A〕**業務專員**：男、役畢備汽機車駕照，具國內市場經驗者。
〔B〕**會　　計**：女、高上相關科系畢，兩年以上會計經驗者。

我們有完善的發展計畫、優良的環境、人性化的制度。
以上人員工作地點於台北市，應徵請寄個人自傳、履歷表至中和郵政1-408號信箱管理部收。
另外，若您是具有遊戲企劃、程式設計、編劇、音樂創作、美術製作等特異功能的自由作家，心中有理想，歡迎您來到這個創作的樂園。這裏有許多熱誠的夥伴，等著和您一起實現夢想。
有意者請攜作品洽本公司產品部，林先生。



PC GAME設計基礎

本 CAI 主要是解說 GAME 製作上的一些基本技術，針對時下最流行的 VGA 相容遊戲，分別解說視訊系統、音效、動畫原理、周邊設備、控制動畫……等等的基本程式設計要點，PC GAME 設計基礎包括書本和磁片，方便互相照印證，書本厚 594 頁，磁片則有 1.2M 軟式磁碟片三片，檔案近百個，內容如下：
爲了速度及其它的考量，程式全以 Microsoft MASM 組合語言撰寫，讀者最好多少具備一些組合語言基礎。雖然書中對程式也做了詳細的註解。

- 抓取 13h 模式圖形
- 顯示 13h 模式圖形
- 抓取 12h 模式圖形
- 顯示 12h 模式圖形
- PE2 上抓取中文
- 13h 模式下顯示中文
- 產生動畫的方式
- 電腦動畫原理
- 顯示單、複數角色
- 軟體捲動背景
- 控制動畫角色
- 控制 PC 喇叭
- 控制聲霸卡
- 控制滑鼠與搖桿
- 顯示中文
- 硬體軟動背景
- 幾種產生亂數的方法
- 鍵盤原理與修改

訂購方法：坊間尚未發售，暫只接受郵購。

（ 1 ）台灣地區：每套訂價新台幣 1,500 元，包括掛號包裹等一切費用在內，以劃撥方式郵購，也可以到郵局申購匯票，以限時掛號寄出，會比劃撥快些。
● 郵政劃撥號碼：17072888 ● 地址：桃園市永康街 35-6 號 ● 收款人：許宗禎
● TEL ：(03)337-8559 ● FAX ：(03) 332-1802

（ 2 ）海外地區：請到當地郵政機構申請國際匯票寄來，申請手續及方法請洽詢該郵政機構相關辦事人員，各地區定價如下（包括郵遞費用）；▶ 港澳地區 HK ：470 ▶ 馬來西亞 RM 160 ▶ 新加坡 S$ ：105

（ 3 ）其它地區：請先傳真、來函或來電查詢。
電話：X-886-3-3378559 、FAX ：X-886-3-3321802（X代表您所在地區的國家代碼）
地址：NO 35-6,Yung Kang St, Taoyuan,TAIWAN R.O.C　　姓名：Mr. Shu Tsung Cheng

軟體世界 星馬 快訊

軟體世界智冠科技有限公司已於 1993 年 9 月正式登陸大馬成立分公司，爲新加坡、馬來西亞讀者及玩家提供更親近的服務，鑑於市面上盜版產品之猖獗，請各位支持軟體世界的朋友認明**以盒子爲包裝而且加印／貼有馬來西亞分公司住址電話的正版產品**，以免權益受損。如果您無法在當地購買到我們的產品，請撥馬來西亞分公司服務專線 - -（03）717-5206 或寄信至

13A,JALAN SS21/60 DAMMANSARA UTAMA,

47400 PETALING JAYA,SELANGOR,WEST MALAYSIA

我們設有郵購專案，爲各位提供最迅速的服務。



為了酬謝讀者多年來的支持與鼓勵！！

特舉辦一 集印花送主機活動



時間：到83年12月底止。

辦法：即日起剪下**城市少年雜誌**『漫畫天地』中所刊載之印花（每期一枚）。每集滿12枚，以掛號寄本雜誌社，附回郵100元，就可收到PC-II 主機一台。



城市少年雜誌社

地址：北市重慶北路三段223巷23弄7號

電話：(02)594-9277　傳真：(02)596-9982





中式RPG的發展與成形

/何修華

隨著資訊普及，以及各種國人自製遊戲技術的快速發展，國內的電腦遊戲正面臨著春秋戰國，百家爭鳴的時代，在衆多的國人自製遊戲中，RPG可說是最受玩家們青睞的種類，從早期精訊的勇者鬥惡龍，接著大宇的軒轅劍直到現今市面上一堆的中文遊戲，玩家現今面臨的難題是如何挑一個好的中文RPG，而非寫信要求軟體公司多出些中文RPG。

1 中文RPG？中式RPG？

雖然市面上有一大堆的中文R-PG，然而扣除大部分作品，稱得上中式RPG者卻不多。小弟所謂的中式RPG是指其內容及人物設定上有中國風味，而非承襲外國RPG的人物、法術系統，像魔法門中文版可說是中文RPG，卻非中式RPG，而像勇者鬥惡龍、失落的封印、伊卡斯特傳說、魔眼封印等皆難以稱之中式RPG，而像軒轅劍、西遊記外傳、天外劍聖錄、倚天屠龍記、俠客英雄傳等，則可稱之爲中式R-PG，而移植作品吞食天地雖源自日本，但仍應屬中式RPG。

事實上，一般玩家在買中文R-PG時，是以遊戲製作的好壞爲選擇前題，中國風味的有無只是一項考慮因素罷了，而非決定性關鍵，然而遊戲設計者若能夠多花點心思，在遊戲中加入更多的中國文化要素，不僅能達到寓教於樂的功能，更能夠在衆多舊式老套的RPG中開創出一片全新天空，尤其在目前許多公司的軟體技術已漸趨成熟的時候，若沒有走出自己的風格是很難出頭的，如果能有創新的中式R-PG作品，再加上品質也有相當的保證，相信必能爲玩家接受，到時財譽兼得亦非不可能的事，誰敢保證在中國遊戲設計史上，你不是中國的Lord British呢？

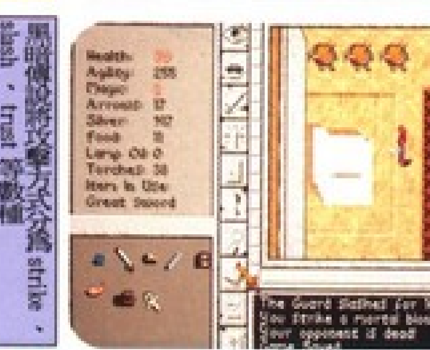

中西合璧的RPG－魔眼封印



任天堂移植遊戲‧吞食天地Ⅱ，角色還是大家耳熟能詳的歷史人物



麒麟傳說以大禹治水時的神獸麒麟爲主角


黑暗傳說將攻擊方式分爲strike、slash，trust等數種

2 中文RPG的取材

中國的歷史久遠、地大物博，再加上中國騷人墨客之多，因此題材可說到處都是，一般說來可取材爲GAME的原料者，如社會型態，像武俠社會、君主社會；如中國歷史，像三國志、楚漢爭霸…；如神怪傳奇，像風塵三俠、八仙過海；如古典小說，像西遊記、水滸傳；如鬼怪異獸，像麒麟、魍魎、狐精；如神仙種類，例如呂洞賓、太上老君；如攻擊和法術系統，像中國功夫、茅山道術、奇門遁甲，如……，簡直太多了，實在是難以盡數而目前的中式遊戲已陸續的將這些東西搬上電腦螢幕，讓大家有目共睹，有耳共聽，有手共玩，而大部分也有相當不錯的成績，可見有親和力的題材必能引起共鳴，就看設計師如何將題材加以吸收消化，再以適當的方式與玩法呈現給玩家。

3 中式RPG的製作挑戰

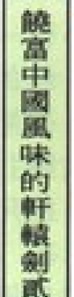
就中式RPG的製作之於一般R-PG製作而言，的確要面臨更多的難題，因爲外國RPG，由於由來已久，在各種怪物和法術設定上都有





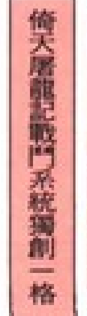
完整的資料供人參考改進，而國內目前則尚在草創期間，需要設計者投入更大的努力搜集資料，發揮想像力，否則一個中式RPG若以地水風火作爲法術分類系統，而非金木水火土五行，豈非相當可笑。而在表現方式上亦是很大的難題，像一般外國 RPG 攻擊系統不外乎攻擊（Attack）、阻擋（Block）、防禦（Parry）、施法（Cast），比較少見的也有瞄準（Aim）、射擊（Shoot）或魔境勇士（Phantasia）中將攻擊分爲刺（Thrust）、攻擊（Attack）、砍、斬（Slash）以及躍刺等，如果我們把它原封不動的搬過來，恐怕有換湯不換藥之嫌，尤其中國武術派別繁多，招式奇特，又強調手腳並用，如果設計一個武俠RPG，又是只有攻擊、移動、法術、道具四項指令，那可就

劇本設定走西式路線的伊卡斯特傳說





饒富中國風味的軒轅劍貳







倚天屠龍記戰鬥系統獨創一格

令人倒盡胃口了。因此製作單位就應多思考各種不同方式，以期傳達出中國式的味道，創出自己的風格。

4 創新再創新

喜見目前的RPG中已經有相當的中國風味與特色，像麒麟傳說以大禹治水爲背景作爲鋪陳，而天外劍聖錄則融合劍俠神怪的傳奇來發揮，而笑傲江湖和即將推出的倚天屠龍記則在武功招式上有獨特的創意，大宇的軒轅劍在地圖，人物上皆令人感受到濃厚的中國風，可見中式RPG發展前途是大家所期待的，而當前的海外市場漸漸打開，相信只要肯努力，不怕沒有回收的，可以預見的是將來的RPG不再只有美式或日式風味，中式RPG將在遊戲界大放異彩而成爲獨特的遊戲風格。

談畫面處理……①

/STONE

▶ 前言：

一直到最近才發覺到數學的重要性，在程式設計的領域鑽研越久，就越感覺到數學的重要性，對遊戲也不能例外。常常看到很多時候國外軟體的精彩動畫技術，筆者想不會全是只靠著一張一張圖吧！飛行模擬的遊戲到現在國內還沒有足夠能力能夠作出來，對數學這門科目的不重視，應該是個很重要的因素之一！

▶ 什麼是隱藏頁？

在製作動畫時最害怕的就是畫面有閃爍的現象，畫面之所以會有閃爍的現象，程式對螢幕作不規則大小、次數的動作，應該是最重要的影響因素。什麼是不規則大小、次數的動作呢？我們以角色扮演遊戲常見的螢幕捲動爲例，程式設定地圖元素的大小爲 10 × 10 ，則一個 320 × 200× 256 色畫面就有 640 個地圖元素須要繪出，另外再加上人物本身的圖形，至少要繪出 6 百多張小圖，如果是全部直接繪在螢幕上（也就是直接輸出在視訊記憶體上）作連續螢幕捲動的重繪動作，不僅捲動速度看來較慢，閃爍的情形也勢必更爲嚴重。



創世紀 7 、軒轅劍貳與西遊記外傳皆採用 8×8 大小的地圖元素，是目前遊戲較常採用的模式

創世紀 6 的地圖元素大小是 16 × 16 點

隱藏頁的作用就是使畫面閃爍的情形減到最低的程度。所有的繪圖動作全部針對這個隱藏頁作動作，再一次輸出到螢幕上，使得畫面捲動能達到流暢的程度。市面上有一些關於 VGA 程式設計書籍均會提到有關隱藏頁技巧，其原理我們不再多說。

另外有一些 VGA 書籍會提到有關 320 × 200× 256 色的 256K 四頁 VGA 顯示頁的畫面處理技巧，和隱藏頁的存在意義是一樣的，隱藏頁可說是軟體技巧，而 VGA 256K 四頁顯示頁可說是硬體的運用。但直接驅動硬體來達成畫面穩定的效果，在 VGA 卡廠商衆多，標準不一的今天，是否能走遍天下，萬無一失就不得而知了。

▶〔宣告公用變數〕 VGA.H

extern * unsigned char Vdoaddr；//顯示記憶體位址

extern * unsigned char Vdobuff；//隱藏頁位址

上面兩項公用變數分別記錄了顯示記憶體的使用位址（視螢幕模式而定）及程式所用的隱藏頁記憶體位址。我們知道一般常用的 320 × 200 × 256 色的模式 13h ，顯示記憶體的位址是節位址 A000h 起的 64K ，是以如果程式以此模式爲標準設計的話，顯示記憶體亦可以用常數方式來定義，如下：

```
#define Vdoaddr A000h
```

隱藏頁則需先向系統要求 64K 的記憶體空間以供使用，其實正確的說應該是 320 × 200 = 64000bytes 的空間。你可以依各種程式語言的記憶體要求方式來要求記憶體，如 C 的 malloc（）函數，C＋＋的 new 運算子，組合語言的 int 21h 中斷等，視個人而定。

再來，最基本的畫面處理功能就是隱藏頁到顯示記憶體的資料搬移動作了。無庸置疑的，畫面處理、資料的搬移以速度最重要，要有較快的速度，就非組合語言來撰寫程式不可了，所以下面的程式範例以組合語言寫成，可供 C 或 C＋＋程式呼叫的副程式，程式（ 1）是全螢幕的搬移，程式（ 2 ）則是指定範圍的區塊搬移，供讀者作爲參考。

▶〔函數原型〕 VGA。H

程式 1：

```
extern void MapScreen ( ) ;
```

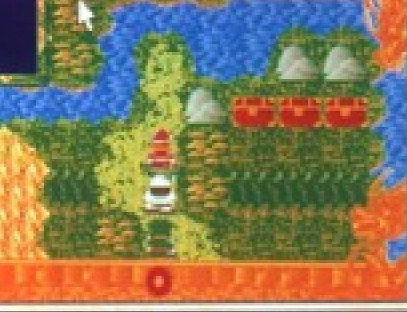
程式 2：

```
extern void MapScreen ( int X, int Y, int Width, int Height ) ;
```

▶〔程式範例〕 VGA _ 001.ASM

```
                dosseg
                .model small,C                              ；供C呼叫
                .data
    extrn       VdoAddr:DWORD
    extrn       VdoBuff:DWORD
                .code
                public MapScreen,MapBlock
    MapScreen   proc near uses es ds ax bx cx dx si di      ；參閱〞組合語言實務〞第十一章
                mov     ax,word ptr [VdoAddr+2]             ；取得節位址
                mov     es,ax
                xor     di,di
                mov     si,word ptr [VdoBuff]
                mov     ax,word ptr [VdoBuff+2]
                mov     cx,32000                            ；一次搬一 WORD
        rep     movsw                                       ；搬 32000 次
                ret
    MapScreen   endp
    MapBlock    proc    near uses es ds ax bx cx dx si di,X:word,Y:word,Wd:word,Hg:
    Hg；word
                cmp     Hg,0                                ；高
                jz      Map_AllEnd
                cmp     Wd,0                                ；寬
                jz      Map_AllEnd
                cmp     X,320                               ；座標X
                jae     Map_AllEnd
                cmp     Y,200                               ；座標Y
jae      Map_AllEnd
                mov     ax,word ptr [VdoAddr+2]
                mov     es,ax
                xor     di,di
                mov     si,word ptr [VdoBuff]
                mov     ax,word ptr [VdoBuff+2]
                mov     ax,X                                ；算出座標對映位址
                mov     bx,320
                mul     bx
                add     ax,Y
                add     si,ax
                add     di,ax                               ；指向X，Y座標位址
                mov     ax,Wd
                sub     bx,ax
                mov     cx,Hg
    Map_Lop1:                                               ；以暫存器存回圈值
                mov     dx,cx                               ；節省 Push ，Pop
                mov     cx,ax                               ；浪費的指令週期
                shr     cx,1
                or      cx,cx
                jz      MapByte
        rep     movsw
    MapByte:
                test    hg,01h
                jz      Map_LineEnd
                movsb
    Map_LineEnd:
                add     si,bx
                add     di,bx
                mov     cx,dx
                loop    Map_Lop1
    Map_AllEnd:
                ret
    MapBlock    endp
                end
```

魔神戰記使用的 20 × 20 地圖元素較爲罕見



九五眞龍則是使用 24 × 24 點的地圖元素

遊戲解剖室

捲軸地圖研究

■馬路英雄

在各種遊戲的製作中，地圖都是極重要的一環，這裡所指的地圖並不單指RPG或戰略遊戲，也包括所有遊戲中的捲動背景，爲甚麼？因爲這些東西的製作技術其實是同出一轍的。

如果現今RAM的價錢已經便宜到每個玩家可以裝4GB（大部份微處理機的極限），而影像技術又可達到一秒鐘處理三萬個圖塊的速度，或許很多遊戲計設者會把背景的捲軸畫面直接用畫的，因爲這樣效果會更完美些，可惜在短時間內RAM的價格較難降低，而影像處理速度的改善，則還有點希望，爲了解決這問題，遊戲界一直都使用一種名爲「磚塊技術」來處理地圖，即把地圖中會用到的景物分割成一塊一塊的圖塊，每個圖塊所佔的大小都一樣，而地圖本身則只儲存方塊的序號，程式只要把序號對應的方塊塡到螢幕上，這就好像我們手上有一堆圖案不一樣的磚塊，把相同的磚塊排上同一個號碼，再把有號碼的表格拿在手上，便知道那一個地方要放那一塊磚塊一樣。

很早以前創世紀便使用了這種技術，當時有些微電腦有內置方塊處理的功能，如ATARI等，而APPLE Ⅱ則亦有一種叫SHAPE TABLE的方塊處理法。早期的方塊處理技術只有一個層面，而且不是平滑移動的。隨著技術演進，方塊處理有幅度的改進，有多層的，有俯視的，也有45度立體的，但基本原理還是不變，故仍可一起研究探討一番。

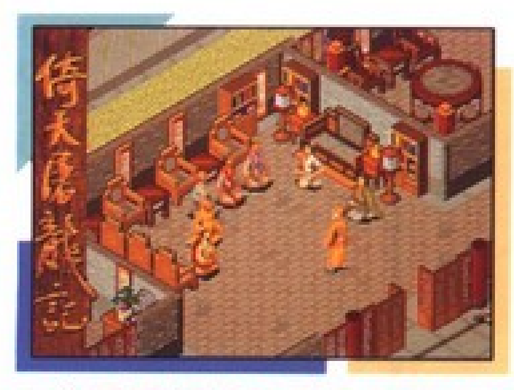
地圖一般最常見的是平視，早期的平視非常簡陋而且畫得很不眞實，可能與電腦的速度有關。大部份的遊戲都是用16×16點陣的方塊，因爲以這種4倍數的方塊，在程式處理上較容易處理，如果是單色的話剛好是32個BYTE一個圖塊



▲採用平視2D地圖的勇者傳說



▲黃飛鴻斜向立體的視角，雖非全螢幕，但可做到即時戰鬥。



▲倚天屠龍記使用全螢幕的主體地圖，但考慮速度的因素，故不採用即時戰鬥。

（16×16／8＝32），在256色中則需要256個BYTE（16×16＝256），這種比例不會發生記憶體邊界的問題。後來有些遊戲嫌16×16太小了，於是改用20×20的圖塊，大宇的魔神戰記便是一例，遊樂器因爲有內置的方塊圖處理硬體，處理速度比PC高，故可以做24×24的圖塊，（超任的硬體規格最大可到64×64的圖塊，RPG遊戲較少如此設計，一般用在射擊遊戲上。）PC因受硬體限制，地圖設計成平滑移動會變得很慢，有些人便想出8×8的圖塊，一方面可產生較平滑的捲動畫面，另外亦可增加畫面的精細度，用8×8著名的遊戲有很多，創世

紀七即爲一例，而國內出版的軒轅劍、失落的封印等，也是使用８×８的方塊所做的。８×８方塊的體積小，同樣大小的影像如果用16×16的方塊來組合，所用的方塊僅爲８×８的１／４。做一張有128×128個圖塊的地圖，８×８方塊如要拚出一樣大小的地圖，勢必要用四倍的圖塊，這對記憶體來說是一個極大的負擔，在這個時候，程式設計的優劣便可立竿見影了。以『軒轅劍２』來說，其畫面採用 XMODE 來處理，不過仍是 320 × 200



▲軒轅劍貳採用XMODE來處理圖形。

的解析度， XMODE 最大的優點是不需使用虛擬畫面，可以省下近60K的記憶體。因爲VGA 卡上有 256K 的記憶體，有些程式設計師便會利用剩餘的空間存放一些圖形資料。XMODE 的缺點是程式撰寫較難，圖型資料也需作適度的轉換，對初學者來說較難掌握。『軒轅劍２』執行的速度不錯，或許有人覺得在486中跑也不過如此，但如果夠細心，你會發現不管打開或關掉 TURBO，『軒轅劍２』的處理速度是一樣的，這是因爲它的程式有作速度固定的處理。

一般設計地圖，最少都會做兩層處理，一層是地表，另一層是地上物體的處理，理論上兩層地圖可以共用同一組資料，這樣做有一個好處，大部份的遊戲會設定一個透明圖塊，當地圖重繪的時候若碰到透明圖塊，會直接跳過不作處理，如果共一組圖塊當上層圖塊完全沒有透明顏色，可以在拼地圖時把這圖塊移到地表上，加速捲軸的速度。一般較精緻的RPG地圖，都會把地圖設計成有遮擋功能，這種功能很難



▲創世紀Ⅶ內大量使用的幻像牆地圖技巧。

用詞語表達，可以這樣說，當你走進樹林的時候，人物會被樹木遮擋著，但仍可從樹木的空隙中看到人物的一部份。除此之外也要設定阻擋路線，因爲地圖上不是每一種物品都能通過，如果不設定阻擋路線，便會出現穿牆過壁的神奇事件。話說回來，我們可以故意不設阻擋路線，變成幻像牆或秘密通道。



▲創世紀Ⅶ利用改變色盤來表現夜景的手法，造成物品欄也一起變暗的缺點。

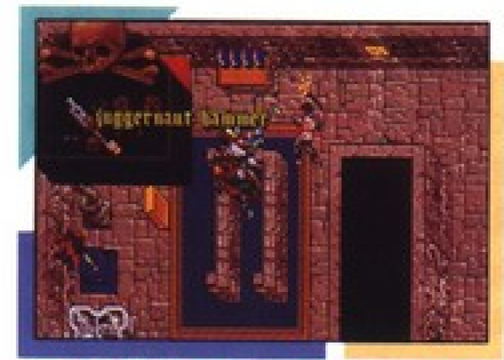
另外有一些遊戲，只用一層地圖，使得地上物和地表物在一起，這種作法無法做遮擋，只能設定阻擋路線，固然會使遊戲的眞實感減弱，但相反的會使遊戲速度較快，所需記憶體減少。

至於創世記、魔眼封印這類鳥瞰式地圖如何做的呢？『創六』是採用16×16的方塊，填充在一張1024×1024單位的地圖上，筆者無法確定其基數，但肯定除了基本的兩層外，還有一些特別的處理。很多人覺得應該用跟平視不一樣的技術才對，（筆者以前也是這麼想），後來在一次偶然中，筆者試畫一張這類型的建築物，再把它分解成圖塊，然後再用平視的方法貼到地圖上，效果竟然一模一樣。個人認爲，『創六』用的手法其實可能是平視，不過把景物畫成俯視的角度罷了。話雖如此，『創六』仍有和其他地圖不一樣的地方，『創六』在地圖上每一個圖塊都有其用途，譬如在河邊，可能挖到軟泥，在火星之旅中（『創六』引擎的姊妹作），亦可在某些地方挖一個洞，並把物品藏在其中。另外『創六』多了動態物體的功能，因爲創六中地上的物體都設有重量這一項參數，只要主角能負擔重量，便可以移動這東西。一般RPG遊戲則無此設計，東西都無法搬動。另外『創六』也有可以拋棄及拿取的物品，這些東西可以放在地上，也可以放在桌上，也有用花盆壓著。程式如要做這種功能，應該要用動態陣列處理，陣列中要記錄物品的位置與編號，在重繪畫面的時候，越放在下面的物品越要先顯現，『創六』在這部份處理並不是做得很好，筆者有一次把一堆物品放在同一位置，再用一個大花盆壓著藏起來，當把花盆移開後，一堆物品從最底下的開始一個個顯現出來感覺上並不很好。

到創世紀七代，技術的核心沒有改變，不過改用８×８的圖塊以及改爲全螢幕。另一方面也加入一些新功能，如天氣變化，雲層的影子放在地圖上。另一個技術的改變，便是日夜交替的處理方法，六代的夜景是在畫面上套上一層網點，七代則是改變色盤。特別一提的是能見度的處理，『創世紀』再繪地圖時會檢



查有沒有光炬之類的東西（包括一些特殊的發



▲魔眼封印採用二層圖塊的處理方式，利用上層的樹木蓋住角色而產生遮蔽的效果

光體），有的話便會改變能見度。用色盤處理的優點是較眞實，缺點是會使視窗一類的東西也跟著看不清。

創世紀另一個處理複雜的地方，便是地圖上的物品是不停的變化，例如火爐的火焰，而且變化是有規律的。當你使用風箱時，火會慢慢加強，當停止使用風箱後，火又會慢慢變弱，從這點可知程式中一定有記錄地圖上物體變化的設計；要達成這目的，其中一種做法是做數組圖塊，然後不停改變指標以指向不相同的圖塊，另一種做法則是直接修改地圖上圖塊資料，還有一種較複雜且較慢的方法，就是利用動態陣列，記錄火光的位置，當發現火光要顯現時，才計算要用那一組圖塊，筆者覺得使用第三種方法HAPI 機會較大，因爲這種方法較有彈性，能應付很多不同的情況。

至於魔眼封印，因爲把創世紀中最複雜最花時間的部份拿掉，所以遊戲進行可以達四倍的速度並不令人意外。

至於最近流行的斜向立體，其基本原理跟平視相同，只不過圖素拼湊的方式不太一樣而已。一般平視地圖會由左至右的圖塊開始重繪，但斜向3D一定要從右至左（指陣列位置）爲何會這樣呢？因爲在螢幕上你看到的永遠是左方的圖形蓋著右邊的圖形，故要先畫右再畫左才可以產生這種效果，如果不信可以在 DP Ⅱ畫一個菱形的柱子，拼拼看便知道了，3D 另一個特點是人物不能與地圖分開處理，因爲你不知道下一個圖塊是否會把人物遮蓋著，故不能先處理好地圖再來處理人物。

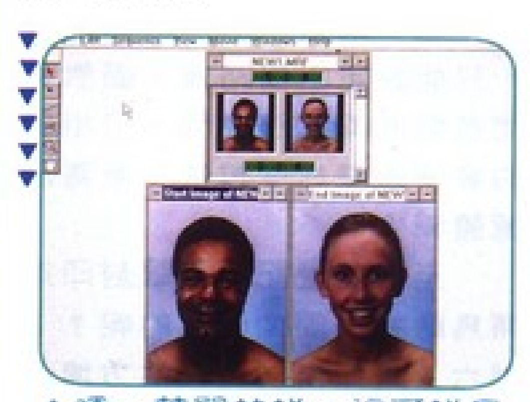
其實地圖的處理尚有更多的變化可做，只是受限於篇幅，不能盡述，有機會再和各位研究。本文中的處理方法是以推理方式研究出來，並非反組譯或經過破解程式而得知，如有錯誤，希望各位原諒。



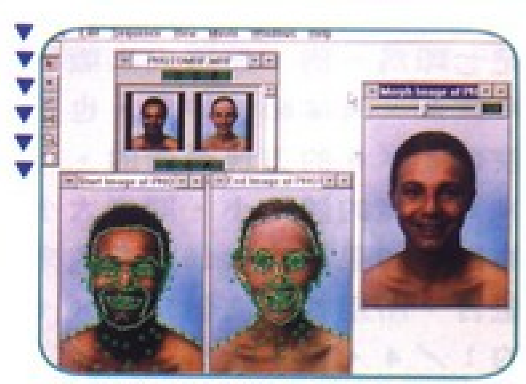
▲創世紀8的立體地圖使物品只見其右，而不見其左。

第60期遊戲解剖室 概說變形動畫 Morph 圖片補遺

由於上期稿擠的關係，未能把所有的 Morph 範例圖片完全刊出，由於畫面精彩，不刊可惜，故本期將其完全刊出，以饗讀者，讓大家看看「變男變女變變變」到底是怎麼回事。看不懂的讀者，請再翻一下第60期哦！



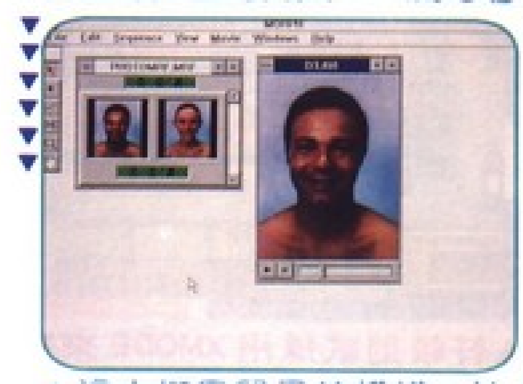
▲嗯…簡單的說，這可說是爸爸媽媽的模樣。



▲變形前必須先設好節點



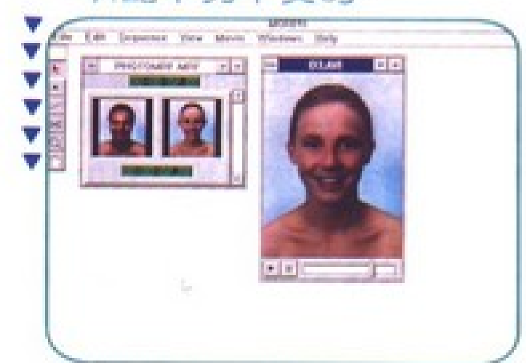
▲百分之百的男人，一流的啦！



▲這大概是兒子的模樣，比老爸好看一些！



▲百分之五十比例的畫面，有點不男不女的。



▲男女1：3的畫面，是未來女兒的長相。



▲百分之百的女人，有媽媽的味道。



七彩絢目的光碟世界

／賽亞人

驚異大奇航



▲載運著「Cybertech特攻隊」的運輸直昇機。

在科技發達，大型企業集團控制經、政、商三界的時代，企業總裁的權位可說比總統還要尊貴，因此除了集團內的高級主管遐盱此職位之外，各企業也無刻不在謀畫打倒敵對企業總裁的方法，因此諸如暗殺、賄賂等見不得檯面的卑劣手段層出不窮，社會也因此籠罩在這場集團爭鬥的陰影之下。



▲護航的戰鬥直昇機。

而在這場爾虞我詐的商業戰爭中，有一家名叫 Cybertech的大型企業取得了領先的地位，但戰爭並不因此結束，一家敵對的公司開始反擊，他們捉住Cybertech的總裁，但他們的最終的目的並不僅是綁架該名總裁那麼簡單，而是要掌控住整個Cybertech公司，爲此，他們在該名總裁體內注射了一艘太空艙，讓此太空艙深入該名總裁的腦部，進而控制他的一切思考與行動，使其成爲完全的傀儡。爲了解決這個危機事件，Cybertech公司的高級主管決定在他們總裁的體內注射另一艘微型太空艙，來消滅原來的那艘太空艙，看到這裡，聰明的玩家們應該知道，駕駛這座太空艙的不是別人，就是你了！

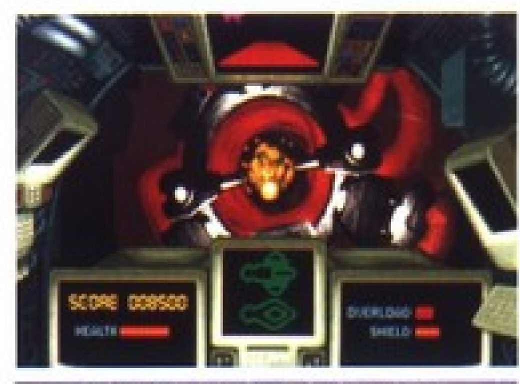


▲可憐的總裁正躺在手術台上。



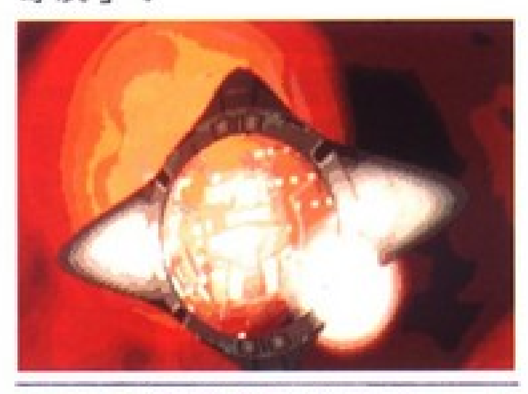
▲迎面而來的紅血球。

遊戲一開始會有一段長達七分鐘的開場動畫，在經過一段任務簡報後，你就沿著血管進入總裁的身體裏了，這一路上，你必須擊落迎面而來的紅血球、血小板、細菌等阻礙物，搜索敵人太空艙的蹤跡，並將其消滅，才得以獲得最後的勝利。最值得一提的是，由於採用了一種叫做「碎形核心技術」（F.E.T）來處理遊戲畫面，使得圖形相當的細膩流暢，諸如血管壁、血球等人體組織都模擬得相當眞實，畫面感覺可以和同名電影「驚異大奇航」比美，但卻沒有辦法做到電影中看到嬰兒胚胎那樣的令人興奮，你問我爲什麼？因爲總裁是男人嘛！不過遊戲中共有五道關卡，只要你能一一闖過，那些過場動畫還是夠你瞧的了！



▲擋住去路的微型敵機。

以一個射擊遊戲來說，擁有超過500MB圖形、音效，這種容量已經算是大手筆製作了，在音樂的部分，更找來了YES合唱團的創建人RICK W-AKEMAN負責作曲的工作，就遊戲整體的平衡度來說，筆者認爲這是繼絕地大反攻後，另一個可以期待的射擊作品，據說這片CD將由松崗在近期推出，有興趣的玩家們，應該很快就能體會到這一趟「驚異大奇航」了。



▲任務失敗的畫面。



作者／徐昌隆

職棒五年終於開打了，新的球季果然有一番新的氣象。康雷的完全打擊似乎代表著虎隊今年的決心--今年不願再當病貓了；既有的強棒群依然維持著強打火力，且新人的表現也不錯，使的現在的排名在A檔，如果投手群能表現出色，則有問鼎實力。

如果陳大順的表現能維持下去，今年的最佳進步獎非他莫屬。老實講，魁武的身材，吵著要高薪，喝過日本的水，有個出名的哥哥，是應該打的像樣一點。另外球季初較受矚目的選手還有時報的新洋將投手奇戈，差點破了單場最多三振記錄，兄弟的新洋將投手克力士寫下五年的第一場完封記錄，曾貴章的打擊火力依然驚人。

中華職棒開打了，而美、日兩國的職棒也將在四月開打。在一片的開打聲中，也是各式棒球遊戲開打的時刻了。雖然有很多的遊戲都選在球季中發行，好取得最新的資料，期望能模擬出最眞實的戰況（好比《中華職棒》系列也都選在每年的暑假推出），但也有些遊戲趕在開打時推出，今天要爲各位球迷介紹的一款棒球遊戲就是最近才推出的--94實況棒球。

第一眼看到這個遊戲時，心裡想著又是個S-D造型的遊戲，大概除了可愛之外，應該沒什麼吧！但是後來玩了一下後才知並非如此，反而是這段期間的代表作。這遊戲除了造型上不眞實外，其餘的表現都非常眞實，更可貴的是眞實之處與整個遊戲融合爲一体，讓人覺得非常好玩。以下將介紹此遊戲之特色與其眞實之處：



陳大豐的打擊屬性和布萊恩很類似

狂牛布萊恩的長程火力驚人，但打擊框很小

《94實況棒球》這個遊戲最大的特色，也是與其他遊戲最大的不同處是在於“投打對決模式”。此遊戲在本壘板上方會顯示一個好球帶的框框，明白的告訴你好球帶的範圍，另外還有一個不固定的小框框，顯示打者所能擊中的範圍，中間還有一個極小的框，若由此擊中球則表示擊中球心。爲什麼打擊範圍會不固定呢？因爲這個大小是取決於打者的打擊技巧，打擊率越高的選手，打擊框就越大，就越容易擊中球。另外你也可以選擇全力一擊，此時打擊框會縮小到只剩下球的大小，但若擊中球可以飛的較遠。

在此模式下，你將可以清楚的看到球是否有進入好球帶，擊中球時是否有打到球心，還是打到球的上面或是下面，而打擊結果也是確實的反應出來，好比打的過高則往往造成滾地球。這些設計比起以往的打擊方式雖然複雜，但卻較接近眞實。因爲以往的遊戲不能在擊球時就充份反應出強打與弱打的差別，而此種模式就可以。更有甚者，當“根性”打者（如廣島的前田）在得分位置有人出場打擊時，他的打擊框也會比平常大；另外球員當天的狀況好壞也會影響到打擊框的大小，你說眞不眞實呢？

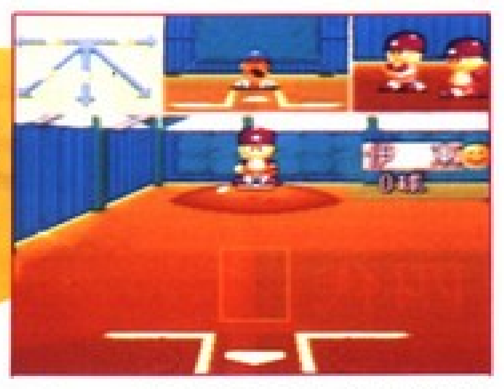


根性打者落合博滿在二、三壘有人時打擊框會加大

那投手投球的設計要如何才算眞實呢？那當然要以先選球路再投出的模式才是最基本的。沒錯，此遊戲也是採選球路投球的方式，且每個投手所會的球路數目、種類也不一樣，而且就算會相同的球路，每個投手變化的程度也不一樣。







投手練習投球的畫面，教練在一旁觀察。

當投手將球投出後，在本壘板上方與打擊框相互輝映的是會顯示出球將由何處進入本壘的記號，以方便打擊。但是打者別以爲朝著那個記號打就可以，因爲球在進入本壘的瞬間會依球路的不同而做改變，如曲球會橫移一些，滑球會橫移加下墜，指叉球會急速下墜等，所以打者必須去猜測投手的球路，或是瞬間反應快些，才能確實擊中球，這也與眞實職棒相同。


郭李建夫的最快球速是150公里


阪神對養樂多之戰，郭李請纓上陣

另外球賽在進行時，你也會由許多小地方發現設計者用心之處。例如有時奔回本壘時，跑壘員會將捕手撞開；有一次一名外野手接高飛球時發生失誤，想不到另一名補位的外野手居然接殺這個彈開還未落地的失誤球；當球切過好球帶邊緣而被主審判定爲好球時，打者會以不相信的眼光回頭看一下；在戰況緊張的時候（如滿壘），特別容易發生失誤，失投等的局面；球賽結束時會訪問優秀選手；守備時會秀出正在動作球員的名字，這些都可增進此遊戲的價值．



養樂多四連星的無敵陣容

《94實況棒球》這個遊戲既然名爲“實況”，其語音效果當然不賴，而且可以說是當今棒球遊戲中表現最好的。到底好到什麼程度呢？如果你將遊戲打開，沒看到畫面的其它人，光聽聲音會以爲是場棒球轉播賽。遊戲中當每位選手出場時，都會報出其守備位置及姓名，而球賽進行中也會無時無刻的播報，而且其語調隨著球場狀況會有非常緊扣人心的起伏，好比那擊出再見安打時，播報員欣奮的狂喊“莎喲娜娜”，將會使你永難忘懷。


聯盟賽共有十二個球隊可以選擇



選擇友誼賽可多出兩支明星球隊

在遊戲方式的選擇上，除了一般的友誼賽，聯盟賽外，此遊戲有一個非常創新的方式，那就是殘局模式，好比下象棋一樣，你只要玩最後的幾局，但目標是一定要勝。遊戲中共有12種殘局，包括各式各樣的狀況：如最後半局1-0領先，對方無人出局佔滿壘，輪到3、4、5棒強棒的大反撲，你要如何守住呢？七局下2-10落後8分，你要如何大逆轉呢？這些各式各樣的殘局，保證讓你有不同的感受。


這是難度最高的殘局，必須在3局內奪回9分

友誼賽時還可選擇場地

說了這麼多，還是得你自己體會才是。

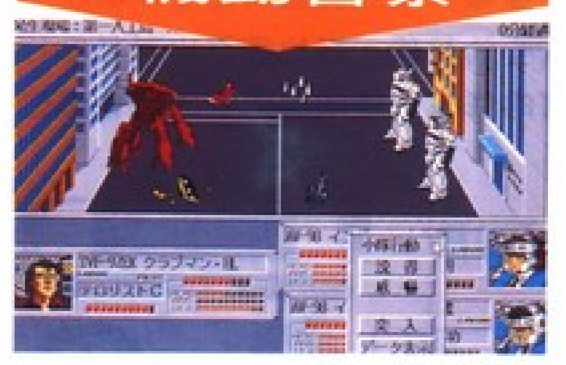
最後，在此感謝一些關心《中華職棒二》的玩家，謝謝你們的來信建議，我們製作小組都會列入參考，而關於《中華職棒二》的製作種種，我將會從下期開始逐漸提到，還望各位玩家，球迷不吝指教。



98精品店

／GRX

機動警察



龍騎士四代



威力天使



嗨！大家好！時間過的可眞是快啊！一下子又到了令人期待的春假了。不過請各位放心，咱們精品店可是“全年無休”的喔！這次店長要爲大家介紹一些知名度蠻高的 GAME，如動畫迷最喜歡的“機動警察”及美少女經典名作“龍騎士四代”等，都可說是精品中的精品。各位，千萬別錯過喔！

鐵腕女郎



▲遊戲主畫面。

鐵腕女郎　HHG

- 所須配備：NEC PC-9801VM 以降
- 滑鼠專用
- HDD 支援
- FM 音源支援

由cat's這家公司所推出的HHG可說是98上少見的非成人式AVG遊戲。這種不以成人畫面爲訴求的AVG通常都是在畫面及內容上有相當水準或者是移植自其它知名卡通，如此方能不被98的衆美少女AVG淹沒。後者如“三之眼”、“魔法陣都市”等。而 HHG 則是以前者爲其訴求。

故事的背景設在西元2xxx年，內容則是由軍方運送機械人之運輸機失事墜毀開始，經由女主角（ACP特殊警察）契而不捨的追查，終於揭發軍方使用人體器官來當軍用機器人零件的邪惡陰謀。整個遊戲過程相當緊湊且摻雜不少戲劇性的劇情，加上遊戲畫面皆以深黑色系爲主，可說是蠻能引人



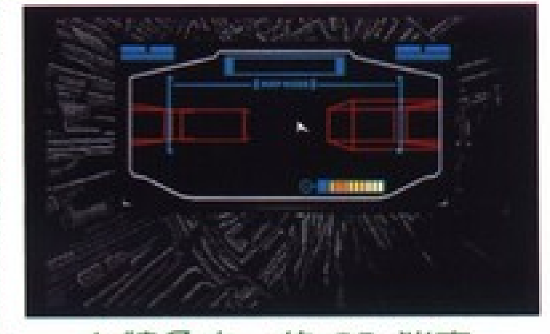
▲故事女主角-ACP特殊警察。



▲軍方負責人-反派主角。



▲生化人守衛。



▲特色之一的3D迷宮。



▲犯罪的總部。



▲結局謝幕畫面。



98精品店

／GRX

入勝的。

此外，HHG還另有一項特色，那就是其加入了 3D 式的迷宮探險。不過由於其是用線條式的3D 界面，加上地圖變化不大，給人的感覺不太好。尤其量只能拿來消磨玩家時間罷了。不過有一點蠻讓店長欣賞的，那就是 HHG 有其遊戲主題曲，配和螢幕動畫演出，給人彷若在看MTV的感覺一般。這或許才能算是其眞正特色吧！

機動警察PATLABOR

- 所須配備：NEC PC-9801VM 以降
- 滑鼠 支援
- HDD 支援
- FM 音源支援

一提到“機動警察”這個名字，相信不少動畫迷眼睛都會爲之一亮。但若講起設計此軟體的 BANPRESTO（萬代）公司，相信不少電玩家也是耳熟能詳的。的確，名劇本加上大公司，這也難怪98版的“機動警察”一發表就引人著目了。



▲一流性能的 AV-98 式。



▲你認得出這些人嗎？

就類型上來說，機動警察可說是一個蠻獨特的遊戲。其融和了RPG式的戰鬥與SLG式的發展界面。玩家一方面要指揮特車二科應付各式犯罪，一方面又要規劃海浦新生地的發展與建設。可說是忙的不亦樂乎。此外，就移植度來說，萬代公司亦忠實的將動畫上機動警察搬到了9801上。主角泉野・明、遊馬等都和愛機 AV98式一起活躍於螢幕上，著實讓人心動不已。

雖然有著極強的卡司和陣容，但98版的機動警察也有其致命的缺點。一來遊戲界面的變化度不夠，玩久了很容易讓人倦膩；二來畫面效果並不是很好，在今日98衆遊戲的聲光中無法讓人留住眼光。其實這一切都在店長預料之中，因爲遊戲在一開始就告訴玩家，這是一款由“押井・守”先生所監製的遊戲軟體。而“押井・守”其所監製的動畫電影一向都有著極深奧的型態意識與哲理。所以，機動警察給人沉悶的感覺這也就理所當然的了。



▲都市規劃畫面。



▲精彩的戰鬥動畫。



▲都市建設畫面。

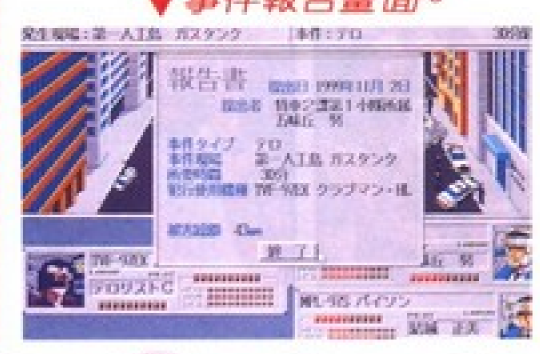


▲第一小隊的出擊。



▲舊式的機器警察威力不足。

▼事件報告畫面。



龍騎士四代
Dragon Knight 4



● 所須配備：NEC PC-9801VM 以降
● 滑鼠支援
● HDD 支援　● FM 音源支援


▲和平的城鎮。


▲龍騎士的戰鬥畫面。

從一代到三代，由ELF所推出的龍騎士系列可說是美少女RPG的精典之作。細膩的畫面加上如小說一般劇情發展，不僅使龍騎士系列從98上被移植到家用遊樂器及IBM PC上，也使得ELF成爲日本知名的電腦軟體公司。其媚力可說不同凡響啊！


▲魔王與勇者。

這次龍騎士四代和前三代最大的不同便是改採取SLG式的遊戲架構。整個遊戲可說是將RPG式的城鎮及SLG式的戰鬥合體。如此可讓玩家享受S-LG 式的戰略練功，而一方面整個劇情重心則是放在城鎮對話中。此外，這次龍騎士四代的 CG 原畫即是98上有名的原畫設定“竹井正樹”先生，加上ELF卯足全力的投入製作。使得四代給人華麗無比的感覺，其氣勢實非一般98遊戲能比啊！

其實98的美少女遊戲比比皆是，玩家或許會納悶，爲何龍騎士能享有如此盛名？原因即在其令人窩心的遊戲介面與讓人感嘆的劇情內容。雖然其是個美少女度滿點的遊戲，但ELF決不因此忽略了其它地方，劇情仍是一代比一代令人感動，而介面也一代一代的改良。如果你將龍騎士四代華麗的美少女外衣除去，你會發現，它仍然是一個讓人讚嘆不已的好遊戲。


▲美麗的女主角。

衆伙伴的結局

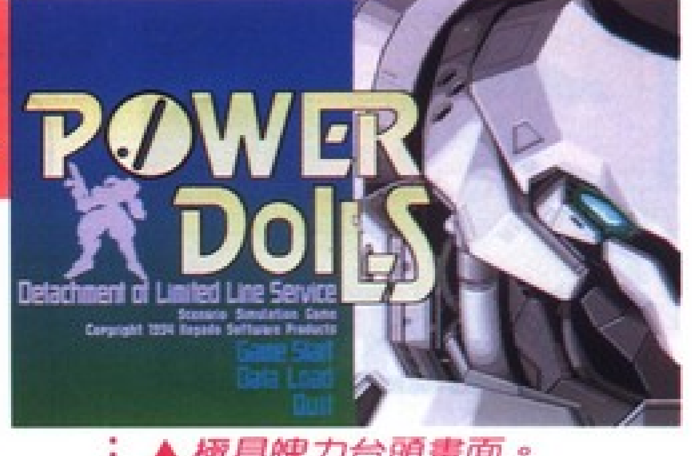






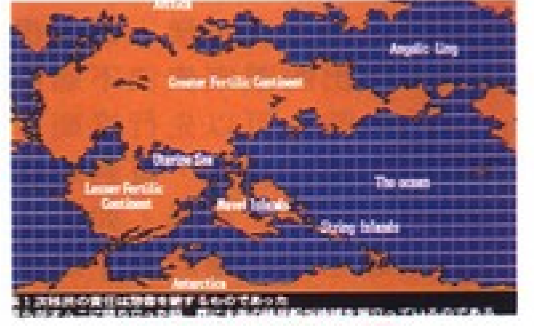



威力天使



▲極具魄力台頭畫面。

●所須配備：NEC PC-9801VM/UV以降
●滑鼠專用
●HDD 支援
●FM 音源，MIDI支援



▲劇情故事介紹。

工畫堂（KOGADO）的遊戲一向以超細膩畫面聞名，而這次的POWER DOLLS（簡稱PD）依然秉持其一貫水準。這點相信玩家們可從下面的遊戲畫面得到印證。然而PD卻也不是一個只重視畫面的花瓶而已，這點就讓店長來說明吧！



▲威力強大的裝甲步兵。



▲空軍攻擊單位。

首先讓我們來解釋一下P-D的遊戲類型，基本上她是一個蠻標準的戰棋式戰略遊戲，不過由於其有單位提昇功能與戰役式的劇情戰鬥，使得其沒有一般戰棋遊戲的單調與乏味。而且PD的單位資料與戰術規則非常精細，這點可說是居98同類型遊戲之冠的。此外，PD還支援了MIDI音源，由此可見工畫堂對此遊戲的器重與期待。



▲任務簡報畫面。



▲作戰部隊編成。

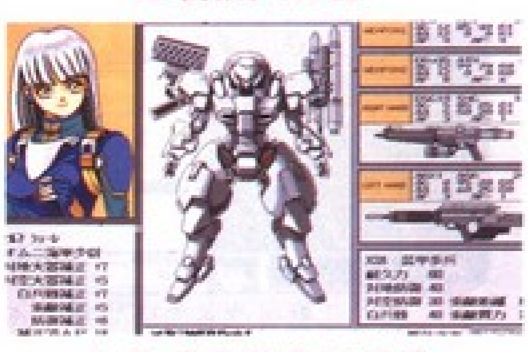


▲地面支援單位。

在PD中，玩家共可指揮20名隊員，而且清一色爲女隊員（這也正是此遊戲取名POWER DOLLS的原因）。而戰鬥任務含蓋了破壞、救人、突擊、阻擋等，可說是蠻有變化的，至於兵器方面，除了女孩們操作的機械步兵外，坦克、飛機、運輸機、自走砲等都有數種不同型號登場。使得玩家在戰術調配運用上可說是非常的靈活。當然，遊戲的變化性也就越大了。不過PD有一個讓人蠻可惜的地方，那就是戰場少了些，若是能讓玩家自行設計地圖，那這GAME就可說是沒啥缺點了！



▲戰術大地圖。



▲各式武裝均可更換。

大家好！春假又到了，又是玩 GAME 的大好時機。最近DOS/V的遊戲也出了不少，這一次筆者爲大家介紹四個DOS/V的遊戲：東京第24區、Winning Post、衆神大地和Rusty 。

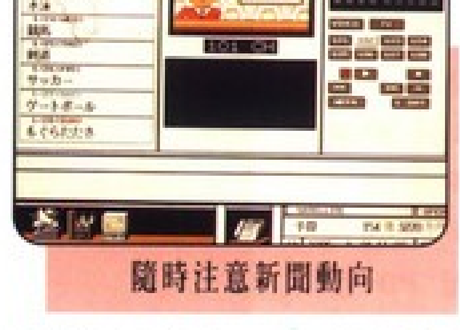
東京第24區



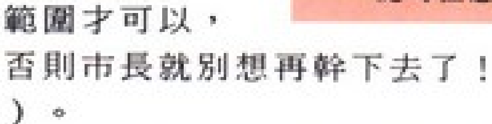

公元21世紀後，人類開始往太空發展。在太空中建立起一個個自給自足的星站。身爲一個星站城市的市長，玩家將如何規劃城市成爲一個大型都會呢？


城市一角

東京24區是一個城市模擬的遊戲。一開始玩家就有一個小具規模的太空站，要管理太空站當然和管理地面的一個城市不太一樣。太空中沒有天然的資源，大部份的物資都要由地球輸入。空氣的問題、水質的問題都將是此類遊戲中新的挑戰。當然在太空中的天氣是可以由人爲控制的，你可以高興晴天就晴天，下雨就下雨（當然要在人民可以忍受的範圍才可以，否則市長就別想再幹下去了！）。


隨時注意新聞動向

民意是遊戲中另一個主題，東京24區中的民意顯然比同類型的遊戲（如：模擬城市等）要重要許多。任何的措施讓人民不爽，在民意調查中會很快地顯現出來。做得太過火的話，直接打電話過來把你臭罵一頓的情形也不是沒有（會不會登門拜訪把你痛打一頓？那就不知道了）。推行任何運動、制定任何法令也都要由議會表決通過才行。當然，和現實的議會一樣，當你提出的議案表決不通過時，可以先行協商，再行表決，直到通過爲止。不過，如果市長的民意基礎不穩的話，那就眞的是做什麼都沒什麼人理你。另外，"電話"是這個遊戲中最大的特色。由於太空站的居民不多，只要你高興，可以隨時直接打電話訊問市民的近況、對什麼不滿意、或有什麼需求和建議……等等！全程語音哦！

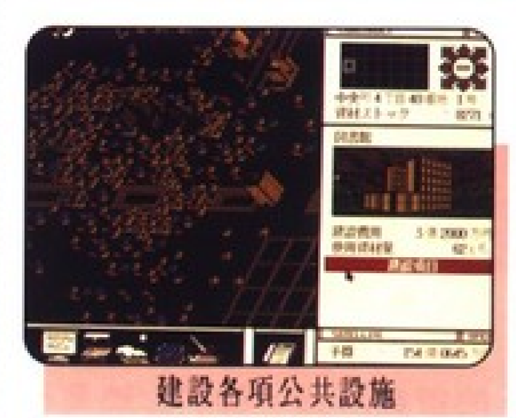

電話簿幫你記錄重要電話


自己安排天氣


清化工廠可改善生活品質


議會表決議案

在音效方面，不知是不是筆者的音效卡的問題，遊戲中


建設各項公共設施

並沒有背景音樂。只這一點，就比模擬城市2000差了點。在語音方面，雖然所有的人說話都有語音，但每說一次話硬碟就得讀一次語音資料。說話時，其他的畫面都會暫停，且語音不甚清晰。在整個遊戲的評價上，這是較令人詬病之處。

畫面上，採取了 45°的立體視角。但太空站實際是個圓桶狀的結構，所以有些地方房子是往下“長”的（也就是說土地在上面）。玩慣了地面的模擬遊戲的玩家，可能剛開始時會玩得怪怪的。

這個遊戲的點子不錯，只不過被模擬城市2000比下去了。當然你若想嘗試另一種的模擬遊戲的話，東京24區是個不錯的選擇。

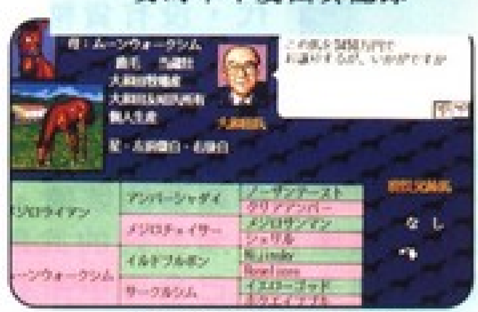
Winning Post

日本 KOEI 公司可以說是 DOS/V 遊戲的最大支持者，最近出了一大堆DOS/V的 GAME 不說，在遊戲風格上也力求突破。這次我介紹的四個 GAME 之中就有兩個是 KOEI 公司的－－這個 Winning Post 和待會向您介紹的衆神大地。一般人想到 KOEI 大概就會想起歷史戰略的遊戲，可是偏偏這兩個遊戲嚴格說起來不能算是戰略的。

Winning Post 是一個競馬的遊戲。玩者所扮演的是一個毫無名氣的馬主，身上只有一億元現金和兩匹賽馬。剛開始時連個馬房都沒有，馬兒要寄養在別人那裡。玩家將從一開始由馬的血統、個性等來選擇良馬。然後聘請調教師、騎手……等等。



愛馬本年度出賽記錄



買賣仔馬要精挑細選

在初期，調教師將會全權幫你打理所有的事務，如調教方式、出賽計劃…等。玩者可在多次的帶馬出賽中慢慢累積經驗，經驗多、名氣大以後調教師才會讓玩者自己排定賽程，進而影響調教師的調教方式。要不然經驗不足，他大多不會採用你的意見。（不知道馬是誰的！）



隨時看賽馬月刊，可得到最佳資訊

調敎師是影響馬最大的人

天皇賞十二名駒

在這個遊戲中，玩者可以眞正的體驗到「創業惟艱」的痛苦。買匹小馬就得忍受那些大牌馬主的無情剝削，好不容易看到一匹血統好的馬你想買，人家都不一定會賣。更大牌的連馬都不會讓你看哩！到了調教師的廄舍，你頂多也只能問一問廄務員馬兒的近況，關心一下而已。

競馬中，最大的經濟來源當然是買馬票了。根據筆者的經驗，通常只要看準好馬，加上“適當”的 SAVE & LOAD 神功，一個月賺個三四億不是難事。等到賺足了十億元買個牧場，就可以自己從事配種、買賣母馬、種馬……等的工作。

不過，調教是一回事。既然是賽馬，勝負乃兵家常事。也許是筆者的教養方式太差，好多次都要 SAVE & LOAD 好幾次，只求愛馬不要受傷，名次倒不放在心上。因爲，出賽多次的馬，能力都會自己增強。一般而言，在 GI 級以上的大賽中如：東京優駿、天皇賞、安田記念…等，馬兒在強敵的競爭下非常容易受傷。一旦受傷了，小則休息幾個月，嚴重者骨折不治，就不能再出賽了。所以隨時注意馬的狀況，在最佳



哇！一馬當先到終點

狀況出賽是一個好馬主的基本概念。

本遊戲畫面和音效均屬中等，沒有較強的表現（大概KOEI 前幾個遊戲都做得太好了）。雖然如此，但這個遊戲還是維持著 KOEI 原有的水準。喜歡 KOEI 公司遊戲的玩家，不可錯過這個 KOEI 公司第一個沒有戰爭意味的遊戲。

眾神大地

前面已經說過了這個 GAME 也是 KOEI 公司出的。以筆者的意見：在這幾個遊戲中這是最值得推薦的遊戲。在整個遊戲的介面中，它融合戰略與角色扮演的模式。在所有的 GAME 中（至少是筆者所見過的），這是第一次的大突破。



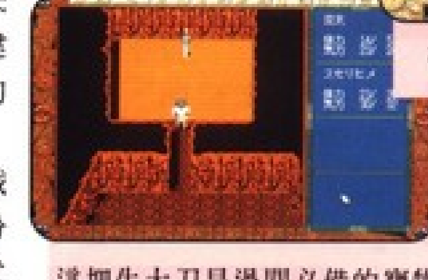
主角接受天命一統大地

故事的時間背景為古世紀時期，人類文明開始產生紛爭和戰鬥。主角在一次偶然的機會，接受天命一統大地，拯救大地的子民。同時，原本割據大陸的各地領主，也接到了這個天命。當然，也就產生了不同的反應。有的相信天命，勤修內政，等待這位眞命天子的到來。



迷宮中的大蟒蛇

也有的加強軍備，準備和你對抗到底。而你雖然接受天命，但此時也只有獨身一人，加上能力不足，說什麼也配不上是一個明君。所以玩者的第一要務就是增強自己的實力，尋找志同道合的同伴，在人民間慢慢建立自己的聲望。



這把生太刀是過關必備的寶物

遊戲以角色扮演的模式展開。直到玩者隨著故事的發展，打敗了第一個村子的村長，取得第一個根據地後。主角將開始學習如何管理自己的領地，派遣將軍教導人們各種職業技能，充實軍力、開發土地…等。

通常主角在得到的個村莊後，在村莊中會有一些能力較高，或有特殊職業技能的將軍可以由你直接控制。如：通曉所有戰鬥技能善於練兵的戰士、熟悉醫藥的神術師、集煉金術與巫術於一身的鬼道師、教導人民狩獵的獵師與擅長農作的農人……等等。當然也有眾合戰士與神術師技能的天神……等的高級人才，這些就等著玩家自己去發掘了。



打倒霸佔村莊的領主



原野上的戰爭場面



村長辦公室內可下達命令

每個村莊都有一個村長的辦公室（也就是你下命令的地方）。主角在下完命令之後，可以隨身帶最多三個將軍到各地巡視，當然也可以到你的鄰國做做外交。多數他國的村長都是和善的。有的看到你來了會自動將村子讓給你，如此你就可以輕易取得一個領地。也有的雖然友好，願意交出領地，但卻有著附帶的條件。有時是向你要一件寶物，有的要你去殺個害人的怪物，有的會要你幫他解決村內的一些民生問題。這時你就要帶著你的將軍們去完成任務來得到新的領地。當然，還有些領主是不願意歸順的，對於這些領主就沒什麼好說的了，回到自己的城調兵，開戰了。

遊戲的另一個特色是這是一個以物易物的時代，沒有貨幣。所以玩家將會常常遇到要扛著一大堆爛武器去換個超強的裝備。每到一個地方，看到好的武器就得跑回去把自己倉庫中所有的家當搬出來換！



也許是第一次使用這模式，這個 GAME 的缺點就是太容易。大多數的領主都是友好的，幾個兵力較強的對手畢竟也只是小國一個，根本不足爲患。每次出征，兵力對比幾乎都非常懸殊，筆者看了都覺得好像在“欺負弱小”有點不忍。

在介面與音效方面：開場動畫之精細可說是到目前爲止，KOEI 公司所有遊戲之最，音樂則是維持該公司其他遊戲的水準。在總合評價上是一個絕對值得一玩的好 GAME。

Rusty

這是一個由日本9801電腦，改寫到DOS/V的動作類型的遊戲，整體的感覺很像任天堂的惡魔城。



受村長之託救人

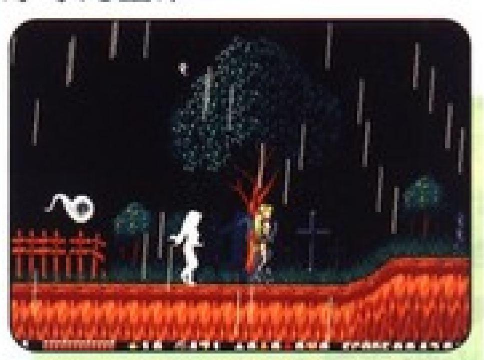


與魔王對戰

故事敘述著古城中的惡魔公爵復活（奇怪！爲什麼吸血鬼都是公爵呢？），抓走了村中的女孩子。主角是個浪跡天涯，到處打擊惡魔的女英雄，這次受了村中長老之託，由村中出發救回人質。

一路上主角就將受到所有鬼怪的攻擊，而隨身的武器是一條長鞭。而在遊戲中主角還能找到各種補充法力的果實，以施展強力的魔法。其中計有：召喚一隻可自動攻擊敵人的老鷹、讓敵人死不瞑目的連環火球、暫時性無敵的分身術與暫時停止時間的法術。

和傳統的動作遊戲一樣，途中除了補充生命與法力的物品外，主角都得要孤軍奮戰。沒有隊友，也不會忽然有什麼東西來幫助你。生命用盡而又找不到增加生命的果實時就只好等死重來。

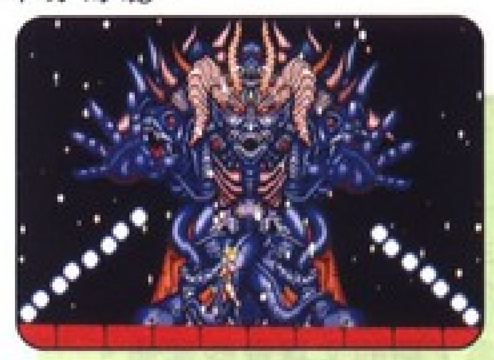


啊！下雨了！



魔王！看招

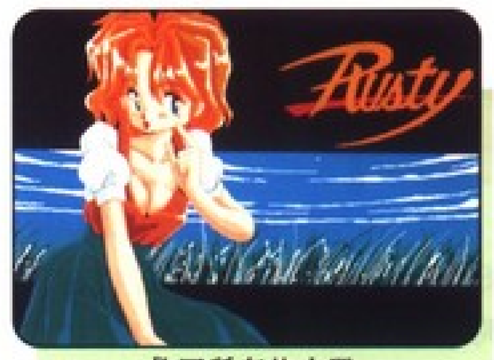
畫面上，由於它運用的DOS/V 特有的繪圖指令，所以這也就是爲何它雖然不需取用日文字形，但卻需在DOS/V系統上才能執行的緣故。日式的電腦繪圖，非常精緻，尤其開場時惡魔城中惡魔復活的動畫，十分有魄力。動作的部分，十分流暢，在現有動作遊戲中，已經算是上乘之作了。音效上，多首的配樂，不但十分配合場景的交替，遊戲中還提供點唱機的功能，單獨放出來亦十分好聽。



哇！大魔王長這樣子！

在遊戲難度的安排方面，筆者認爲十分困難，有些關卡都需要十分熟練的技巧才能過關，而且最後幾關的魔王也未免太強了，生命多得打不完不說，滿天的氣砲還到處亂飛，不管躲到哪裡都會被打到，眞是@＃＊＆…。還好遊戲中提供了存檔與無限接關的功能，否則筆者還有點懷疑到底有沒有人能過關。

這是DOS/V第一個動作性的遊戲，也是個值得推薦的好遊戲。惡魔城曾在遊樂器上風靡一時，我想它也將會一樣。



救回所有的人質。





多媒體的範圍

與



實際應有的認知



●許雲翔●

看了上期的”再談多媒體”後，我想再談些多媒體的東東，從理論與實際中的現況，爲上期的文章做些延伸。

本次的題目：“多媒體的範圍與實際應有的認知”，乍看之下各位一定以爲是什麼奇怪枯躁的長篇大論，希望各位看完後不會再有此感。我一直思考著鍾凱文提出的問題：「什麼是多媒體？」經過良久的思考，我得到一個結論，那就是多媒體是一種選擇性、非必備的花錢東東，所以MultiMedia 應該是要改名成爲MoneyMedia才對。這怎麼說呢？我想就把電腦拆開來，一項一項解釋較爲實際易懂。

CPU、RAM、硬碟：

無可厚非的，它們組成了電腦的核心。但 386 慢，慢在那裡？ 486 快，又快在那裡？很多人說電腦要往多媒體發展，所以要用 486， RAM 要多，硬碟越大越好，似乎很有道理。當我再問下去每個人的需求時，很多卻只是用電腦來打作業、排版、交報告還有玩 GAME！現在的軟體趨勢，的確是逼得每個人都希望 RAM 越大越好，但當你只用到上述那些功能時，用 486 會比 386有極爲多的好處嗎？這點我實在懷疑。像我現在用文書編譯器打這篇文章，只要 286 、 1MB RAM 和單色螢幕就得了，根本不需要用到 486！硬碟的大小，也不是一定要越大越好，最重要的是夠用，不要被商家們以多媒體的聖旨K的團團轉，雖然現在經濟效益最高的硬碟是420MB，但你是否眞的能用完呢？（如果只灌東西進去，不清掉舊的東西，那幾 GB 的硬碟都不夠你用！）以下就說則眞人眞事讓各位深思。

某天我心血來潮和一位同學在電話中討論起 GM 的音色，就開始在電話中比雙方 MIDI 的聲音誰好聽（他用 Sound FX 3000，我用Sound C-anvas ），想當然爾是拿 GAME 來 Try 了。在比過 Gabriel Knight 、 Land of Lore 、 X-Wing ……等一堆遊戲後，我突然想到一個問題：「喂！你這麼多遊戲到底有沒有在玩啊？」「ㄟ…，好像沒有呢！我終於知道爲什麼我常鬧硬碟不夠用了。」原來一個硬碟容量將近900MB的人，之所以硬碟容量不夠，竟是被這些 GAME 所佔掉了。當下趕緊看看自己硬碟被 GAME 吃掉了多少容量，哇！ 400 多 MB ，眞是半斤笑八兩。而我另一位同學，就讓我極爲佩服，120MB的硬碟甘之如飴，不僅擁有自己需要的軟體，還能玩 GAME，且硬碟仍有剩餘空間，這才是眞正在用電腦啊！

顯示卡和螢幕：



若是有專業上的需要，或是想保護眼睛，那在這方面投資多點錢是值得的。因爲顯示卡的速度、螢幕的大小和畫質品質都是要靠錢砸出來的，而且越好的價格也越成等比上昇。但還是一句老話－－考慮自己的需求，螢幕大點自然保護眼睛，但小點也不會怎麼樣，因爲一台大但品質差的螢幕，絕對比小但品質好的螢幕傷眼多了。至於加速卡，看你有沒有需要，貴不一定就好，因爲每塊卡的特長不同，不要被一些什麼"這塊卡將來沒前途"這種話騙了，以後 VESA 規格終究會統一規格的，所以選你認爲這兩年內最需要的顯示卡來用，畢竟現在商人腦筋動得快，以多媒體爲名義發表許多關於顯示方面的產品，故一塊卡用到老的觀念，在現在已行不通了。

CD-ROM：



一般認爲多媒體的核心，就是 CD-ROM 。但它能爲我們做什麼？這點相當耐人尋味。別跟我說 7TH Guest 就叫 CD-ROM 多媒體，我把 7TH Guest 拷到硬碟上玩給你看！ CD-ROM 之所以被認爲是多媒體的一員，乃在於其容量大、可存放音樂及資料的優點。但事實上我一直認爲它是相當不成熟的產品，反而拖慢了多媒體發展的速度。CD-ROM 的傳輸速率慢，衆所皆知，就連今年要發表的四倍速也才 600KB/S ，這造成許多 CD 軟體在發展上被困住了（當然仍有不小原因在於影像壓縮卡的不普遍）。另外，雖然 CD-ROM 可擁有資料和音樂，但可不代表它可同時讀取資料和音樂喔！所以很多 CD-ROM 遊戲公司放棄了使用 CD 音樂的美夢，改用音效卡發PCM音源，如 LUCAS就是如此。如此可見除非你等不及了，想當不成熟多媒體的實驗者（筆者正是如此），或是想玩 GAME ，否則大可不必在現在投資這種未成熟的商品。更有甚者，我身邊有些朋友，買了 CD-ROM 後竟不捨得買軟體，結果拿 CD-ROM 來聽音樂！天啊！要聽音樂，我還寧可去買台隨身 CD ，隨便一台都比電腦的 CD-ROM 音質好多了。所以一但要買 CD-ROM ，就得考慮好它所應扮演的角色，注意到 CD 軟體也是不小的投資，以免造成反客爲主的現象。

音效卡、MIDI、喇叭：



音效卡和 MIDI 在前幾期的介紹想必已經夠了，且也引起了不小的回應，所以這裡只重覆句老話：「視經濟能力選擇你所需要。」雖然 MP-C2 規格於音效卡中規定要 16 位元PCM，但目前不符合規定的人也不必急著換，畢竟你目前碰過號稱多媒體的軟體或 GAME ，有那個在聲霸卡上不能用？所以規定歸規定，實際歸實際，音效卡及 MIDI 並非電腦之必備產品，在投資上要特別三思。





各位一定很奇怪，我怎麼扯到喇叭上來了？其實，當你有了塊音效卡或 MIDI 後，最重要的就是喇叭了。喇叭的好壞對於音質影響極大，並不是隨隨便便就可以了。就以我的實例而言吧：

目前我用的是 PAS16 和Sound Canvas ，因爲買音效卡時家中沒有多的喇叭，就隨便買了一對 600 多的喇叭來用，實在對其音質相當不滿，但又不願花大錢買內建Amp的喇叭，因爲內建 Amp 的喇叭音質都不怎麼樣。於是異想天開，把房中用來作環繞的 Wharfedale 小喇叭拿來，將其喇叭線焊在國際電子廣場買的立體聲耳機頭，插到音效卡裡，用 PAS16 內建Amp來推這對喇叭，聲音還叫得挺大聲的。本以爲從此沒事，結果有天閒來無聊，覺得音效卡接喇叭的線，竟用紅黑的電源線，實在不雅。於是跑去國際電子廣場買了最便宜的喇叭線（一碼 30 元）回來換，一換就呆了，天啊！整個音質好了許多，低音比以前重許多，想不到連音效卡用的喇叭線都還不能太差才行。而最近因爲寢室需要喇叭，就跑去雅瑟買了一對，先拿回家試接，結果發現 Usher 和 Wharfedale 對音效卡也造成風格上顯著的不同。

我並非鼓勵大家像我這樣玩（這種喇叭玩法最少也要花掉 3000 多元，雖然音質不錯，但花費也不算少），但希望大家至少要有個認知，那就是一但你有了音效卡，至少也得投資一對1000元以上的喇叭，免得糟蹋了音效卡。若有意照我這樣玩的，在選購喇叭時一定要注意 Sensitivity 最好在87db以上，最低則別低於 86db ，否則會很難推，且請注意本身音效卡的Amp夠不夠力，免得到時還得買一台擴大機。

寫了這麼多雜七雜八的東西，可不是爲了騙稿費，這都是些生活中對多媒體的體驗有感而發，提供大家參考。多媒體並非洪流，也非電腦的一切，更不是每個人都需要，所以看緊荷包，三思而後行，別被混亂的趨勢及商人的花言巧語所煽動。套句好友的話：「錢不是問題，問題是夠用就好了，買那麼多用不到作啥？」這才是面對現今多媒體潮流應有的態度，但願這篇文章對你有用。



尋人啓事

▶遊戲終結者—瘋狂時代—作者：章魚腳
▶遊戲終結者—中華職棒—作者：陳俊宏
▶遊戲終結者—大富翁Ⅱ—作者：趙志強
▶壓縮檔的王者ARJ—作者：黃志誠

請於4月25日前與本社聯絡以免權益受損

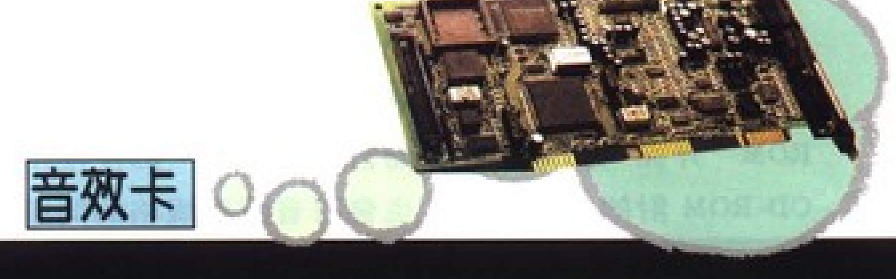
概說音效卡與音源卡

／H. J. L.

90年代真個卡的時代，小到電話卡、信用卡、大到視訊卡、音效卡，只要是電子方面的產品似乎就離不開〞卡〞這玩意，最近尤其熱門的是 16 位元音效卡，市場上宣傳和廣告充斥諸雜誌，真假難分的小道消息不絕於耳，大約只能用「亂象叢生」來形容了，即使是硬體玩家也常弄錯各款音效卡的硬體資料，一般user的頭恐怕也遠大於兩個了，今天便借雜誌一角，將筆者收集到的各種資訊公開一下，供各位讀者選購時參考之用。

首先各位應先有個概念，由於國內音效卡設計，生產的公司規模上遠小於外國的大廠，所以生產的音效卡往往以「相容」於某音效卡或某標準爲訴求，而外國的大廠設計的音效卡除了相容於基本的 AdLib 、 SB 之外，多半有更強的功能，但這不表示國產卡不如外國，相反的，由於價格因素，一片穩定，可靠的國產卡有時反而比外國的好，但由於國內少有硬體商同時會開發軟體，所以有心〞玩〞卡的人若使用國產卡可能比較要考慮 driver 的問題，這方面可說是各取所需，至於「相容度」這件事比較麻煩，好在近來軟體（尤其是 game ）比較有智慧，多半可以自行設定在最佳狀態，硬體方面國產卡的品質多半（不是全部）已可信賴，所以 user 在購買時，不妨多考慮其售後服務，昇級可能性這方面。

接下來先談談 16 位元卡的兩大主流：音效卡和音源卡。



音效卡

從以往的 AdLib ，Sound Blaster 到現在走紅的 PAS16 都是音效卡，精確一點的說法就是以 FM 音源發音的卡，這種卡多半用 YM-3812 或 YMF-262 的音色晶片（ 16 位元的皆用 YMF-262 ），也幾乎都和 Sound Blaster 2.0 或 Sounder Blaster Pro 其中一種（甚至兩種）相容，可用 PCM 的方式作錄放音，在軟體下播放 MOD 或 Wav 檔，由於音色來源大家都一樣，所以大概不會有「某卡的音色特別好」這種怪事，不過電路板的設計好壞有時會造成雜訊之類的情況。

音源卡

這裡不是指MPU-401那種 MIDI 介面，而是指「卡式音源器」，也就是已具備了 MIDI 音色的音效卡，這些卡可當做 MIDI 使用，不過國內的音源卡好像沒有一張是MT-32的卡（即 LA 音源），全都是新標準--GM，雖然有人說如此一來跑MT-32的曲子會出狀況，不過現在的 game 多半有支援 GM ，再加上 GM 音色原本就比 MT-32 豐富，所以大概沒人會很無聊的非在 game 中選「 MT-32 」這個選項吧？音源卡除了有 MIDI 的音色之外，也有FM 音源，多採 YMF262 ，所以支援 Sound Blaster 2.0（少數例外）， user 可以放心大膽的在game 中選「 GM ＋ SB 」的項目或在 music 中選 GM ，在 S-FX 中選 Sound Blaster，如果不行的話，不是老哥您設定錯了，便是該打電話求救了（當然不是打給我～）。

音源卡由於音色不是統一來源（各家音色抄自不同處，不像音效卡全從 YMF262 上發出），所以音色就會有好壞之分，不過還是很見仁見智的，筆者在這寫錯一句話就可能導致某些卡滯銷，所以只能建議各位先聽過，比較過才買，不要貪便宜或以貴爲尊，值得一提的是現在音源卡的音源有兩種儲存方式，一種如傳統 MIDI ，直接燒在 ROM 裡面，一種則在卡上裝 RAM ，使用時由硬碟將音色載入，前者雖然便於使用，不佔硬碟空間，可是沒啥修正的機會，後者雖然可以調整，可是也因此佔用

不少硬碟空間（至少數 MB ），更可怕的是由於調整空間太大，所以要各種軟體校正驅動才行，一般人可能消受不起，總之這又是一個見仁見智，各取所需的無解矛盾了。

討論完音源和音效之後，來談談光碟介面。

這是一個絕對且必須要考慮到的問題，因爲可預見到不出三、五年，光碟機就要成爲硬碟之後的必備「碟」了，於是又有人開始爭論 SCSI 介面和 At-bus 介面熟優熟劣（考慮價格的因素下），再加上 SCSI 是統一的標準，At-bus 卻各家不同，似乎是要好好考慮一下才行，不過現在大約是不用了，在市場競爭之下許多國產的 16 位元音效卡都支援 Mitsumi 、 Sony 、 Panasonic 三家出廠的 At-bus 介面 CD-ROM（至少也有支援 Panasonic 562-B ），而這已是市售所有 At-bus 介面的 CD－ROM 了，筆者要提醒各位的是，由於這是近一、兩個月的情況，所以一些已舖貨出去的舊版本音效卡是無此功能的，user 要先看清包裝或問明店家，至於已購售的 user 可向硬碟商詢問昇級或改版的方式，當然免不了一筆「手續費」的。（註 1 ）

再來筆者就自己所知的音效卡公司的情況陳述給讀者們了解一下：

辰義公司

推出晨曦勁聲卡 2.0 pro （皆 8 bit ）之後又推出 PRO16 ＋ 和PRO16＋＋，其中除PRO16＋＋之外皆已停產、停售，user 要注意的是PRO16＋雖然和 Media Vision 的 PAS16 相容（或相等？），不過 PRO16 ＋＋是完全不同的另一款 16 位元卡，並不相容 PAS16，而相容 Micro Soft 推出的Window Sound System 16 （註 2 ），雖然該標準似乎少有 game 支援運用，不過辰義已取得WSS軟體的合法版權， Window 的使用者可考慮，此外該公司有舊卡升級方案，亦預定於四、五月間將RPO16＋＋再加上 Wave table 的功能，已購買的user，尤其買到只有一種 CD-ROM 介面的可升到三種介面、而 PRO16＋使用者據稱亦可免費升爲RPO16＋＋，不過筆者個人強烈建議不須如此畫蛇添足，尤其以玩 game 爲目的user 更要保留RPO16＋。

微軟科技

推出 Haydn 、 Super Star 二款 16 位元卡。其中 Haydn 卡宣稱和 Window Sound System 16 相同，支援 Sound Blaster PRO，不過筆者的PRO16＋＋（即WSS＋ SB ）卻是支援 SB PRO Ⅱ（在玩某些 game 的時候），我想這大概又是軟體的問題吧！？至於 Super Star 則是一張 MIDI 卡，支援 GM 但利用軟體可轉成 LA （即 MT-32 ），由於具有 YMF-262（OPL Ⅲ），所以相容 SB 2.0 ，採用了 Media Vision 的 Chip 但和 PAS16 不相容，它同時也是一款 CD-ROM 介面三合一，但無 SCSI 介面的音效卡。

聲光魅力

8 位元時代曾推出大漢天音卡，現在則有 168 、 868 和 868POP 三款卡，看過規格表後可發現這三張卡剛好是純 MIDI 、 MIDI ＋ FM 、純 FM ，眞可說是一網打盡，不過卡上並無 CD-ROM 介面，而 GM 部份以子卡的方式加上，不過 USER 最好別自己亂來。這張卡的音色數「宣稱」高達 355 種，國內似乎無卡能望其項背，不過它有個問題，最大發音數僅有 16 軌，比 GM 標準少整整 8 軌，聲光魅力公司現在採用軟體方式加以處理，於是問題由硬體技術轉爲軟體技術，此外，所謂 868POP 基本上就是可升級的Sound Blaster，不過不能肯定是 SB2.0 、 Pro 還是 16 。以前曾有過連Keyboard的套件，現在似乎是沒了，該公司短期內並沒啥大計劃。

雅閣公司

主要代理 Media Vision 的產品，其中 PAS16 爲其主力，由於該卡在國外暢銷，所以許多著名 game 都支援它，可惜該卡僅有 SCSI 2 的 CD-ROM 介面，對國內 user 而言相當困擾，即使使用 CD-ROM 附的 At-bus 卡，也會有音源線規格的問題（筆者的 562B 就是個血淋淋的例子），不過由於它使用 YMF-262，所以比SB 2.0的 YM-3812 音質要好些。雅閣另有一款雜誌上尚未廣告過，名爲 PRO Sonic 16的 16 位元卡，糟的是它雖然支援了 Panasonic 562B ，可是卻非 PAS16，只是一張支援

562B 的SB PRO而已…（三嘆！）。此外，雅聞公司有BBS站，可供軟體更新之服務。

歌騰公司

另一家代理各暢銷卡的公司。該公司旗下第一大將「Ultra Sound」已於三月推出最新的3.7版，不但附含更多軟體，其版本亦較新，由於Ultra Sound是採用RAM方式記錄音色的Wave table GM音源卡，所以軟體極為重要，user購買時要記得確認版本，早期購買者也該向公司要求新版軟體，該卡並無SCSI或AdLib的CD-ROM介面，必須使用光碟機附的卡，否則要選購擴充，此外新卡只有256K請記得插滿1MB，總之這是一款麻煩，不便宜但優秀且值得玩的音效卡，還有，由於它沒有YMF262，所以Sound Blaster是以軟體模擬的，效果並不佳（註3）。除US之外，一系列近十款的Turtle Beach全系列大約將在三、四月間一口氣全部推出，該系列採用ROM＋RAM的方式，已燒定128組音色，可自由增加至8MB或更多的音色，不過不相容AdLib、Sound Blaster諸卡，基本上其定位已跳出game的範圍，售價可能高達7～8千以上，比較合適「真正的玩家」，據悉在松山軟體展中會首度公開。不過這系列和US一樣均無光碟介面，但倒有32軌最大發音數。

創巨公司

創新科技在台灣的代表。由於8bit的Sound Blaster具有語音效果而風靡全球，便從一張卡一躍而成一個標準，現在幾乎所有的16位元卡都必須和SB系列中一種或數種相容，好笑的是創新科技自己卻推出了一張不相容的Sound Blaster 16 ASP，這個後果是很可怕的，使得創新由領導人搖身一度成了跟班，還好現在創新推出了包括16位元的FX和PCM諸卡，甚至有Wave table的子卡，不過價格可不低，都在4～5千元之間，如果你買創巨的卡，至少（也可能是唯一）的好處是玩game時不須為設定費心，因為它就是標準！

勤益公司

好像所有的卡都叫同一個中文名稱：勤益金聲卡，英文名稱則都用PRO、16、PLUS、Card這些字做排列組合，所以筆者很難搞清楚它有那些卡（和創巨一樣，款式太多，都亂了套了）。打電話查問後，似乎主要有三款，其中一款用到筆者未聽過的「OPL4」，不知是筆者見聞淺薄，還是Y-MF-263（MAGIC）之誤，此外即將推出Wave table的卡，只是不知其詳細規格。

宏碁公司

各位不要嚇一跳，據有力可靠的消息來源指出，宏碁正在開發兩款音效卡，將先推出SB相容品，再推出Wave table卡（GM），至於推出的日期則完全無從推算起，只能靜靜期待。

以上就筆者聯絡上諸公司後所得資訊整理而成，不過筆者詢問時乃用一般user的身份，所以也真切感到各種不同的服務態度，再此不多述，若是一個不小心遺漏的公司或音效卡，絕非有意，倒要再次提醒user想清楚自己的實力和買卡的目的才買，就我個人來看如果不玩多媒體或玩卡本身，倒不須買16位元的FM音效卡，因為它們在game裡面根本是當8bit的Sound Blaster來用，只在Window中的工具軟體中編寫錄放音樂資料時才會恢復16bit本色，雖然16bit採用了YMF-262比8bit用的YM-3812音質好一點，可是差價太驚人了，所以說要嘛不買，要買16位元卡的話，希望各位花點心思去了解一下，學些東西。

最後，筆者必須一提的是，台灣雖小可是音效卡出的既多且繁，這許多資料內容雖已再三校正詢問，但恐怕難免有疏漏之處，希望各方高手不吝賜教，硬體公司若覺謬誤所在亦能來電來信通知一聲，以利修正，當然也謝謝讀者們費心看完這好大一角，拜拜…。

註1：一般At-bus的CD-ROM皆附一張卡，所以即使音效卡不支援也沒差，不過音源接線可能會出問題。

註2：Micro Soft的一款語音卡，可配合同名軟體在Window中以聲音下達命令，而不再使用mouse或keyboard，現在WSS泛指一種規格、介面、標準。

註3：US具有3D功能，它會發出一組杜比訊號，做出三度空間中的音源行動感，（你可以聽到飛彈由左斜前方貫穿你飛往右下後方）不過要杜比訊號接收器，那玩意價格驚人！

	PAS16	Pro Sonic16	Turtle Beach	Ultra-Sound	Super-Star	Haydn	音寶 168	音寶 360	868 pop
AdLib 相容	相容	相容	不相容	軟體模擬	相容	相容	不相容	相容	相容
SB 2.8	相容	相容	不相容	軟體模擬	相容	相容	不相容	相容	相容
SB Pro＊1	不相容	相容	不相容	軟體模擬	不相容	相容	不相容	不相容	不相容
SB Pro＊2	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	相容	不相容	不相容	不相容
PAS16	相等	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
UltraSound	不相容	不相容	不相容	相等	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
GeneralMIDI	無	無	有	有	有	無	有	有	無
MT-32＊2	無	無	軟體模擬	軟體模擬	軟體模擬	無	軟體模擬	軟體模擬	無
FM 音源晶片＊3	OPL3	OPL3	無	無	OPL3	OPL3	無	OPL3	OPL3
Wave table	可升級	無	有	有	有	無	有	有	無
音色存法	OPL3	OPL3	DROM ＋ RAM	RAM	ROM ＋ OPL3	OPL3	ROM	ROM ＋ OPL3	OPL3
PCM	有	有	有	有	有	有	有	有	有
MPU-401＊4	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode
最大發聲數＊5	--	--	32	32	36	--	16	16	--
音色數	20	20	120	190	317	20	355	355	20
WASS16＊6	不符合	不符合	符合	符合	符合	符合	符合	符合	不符合
CD-ROM 界面＊7	SCSI	Panasonic	選購子卡	選購子	三合一	三合一	無	無	無
音量旋鈕	無	無	無	無	有	有	有	有	有
國內發行公司	雅聞	雅聞	歌騰	歌騰	微體科技	微體科技	聲光音寶	聲光音寶	聲光音
廠商建議售價	4000	3500	7000 以上	6500	8500	4800	4500	7950	2950
備註									

附表之註解

＊1：SB 之相容乃依各公司硬體資料爲憑據，但有時由於軟體之故會有所更動，如筆者的 PRO16＋＋在 Sim City 2000 中只能有PRO Ⅱ而非公司宣布的PRO。

＊2：軟體摸擬意指用軟體將音色對照表依 LA 的標準重新排列。

＊3：OPL3 即爲 YMF-262， MAGIC 則爲 YMF-263，由於 YMF-263 波形解析度高所以音質較清晰。

＊4：具此介面即可連接 MIDI ，幾乎所有的

	威霸卡16	動聲卡 PRO16	PRO16 ++相容	金聲卡 Pro16	Sound Blaster16	Sound BlasterPro	Sound Blaster2.0
AdLib 相容	相容	相容	相容	相容	相容	相容	相容
SB 2.8	相容	相容	相容	相容	相容	相容	相等
SB Pro * 1	?	不相容	相容	?	?	相容	不相容
SB Pro2	?	不相容	?	相容	?	不相容	不相容
PAS16	不相容	相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
UltraSound	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容	不相容
General MIDI	無	無	無	不相容	不相容	不相容	不相容
MT-32 * 2	無	無	無	無	無	無	無
FM 音源晶片 * 3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL2 (YM-3812)	OPL2
Wave table	可升級	無	可升級	可升級	購買子卡	無	無
音色存法	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL3	OPL2	OPL2
PCM	有	有	有	有	有	有	有
MPU-401 * 4	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	UART mode	無	無
最大發聲數 * 5	--	--	--	--	--	--	--
音色數	20	20	20	20	20	11	11
WASS16 * 6	?	不符合	符合	?	?	不符合	不符合
CD-ROM 界面 * 7	三合一	三合一	三合一	三合一	--	?	?
音量旋鈕	有	有	有	無	--	?	?
國內發行公司		辰羲	辰羲	勤益	創巨	創巨	創巨
廠商建議售價	4500	--	4650	7300	--	4500	--
備註				有只支援 562b 的 basic 版		同左	8bit，比較資料用

卡都把 MIDI 連接埠和搖桿的做在一起。

＊5：GM 有 24 軌的下限，而新近發表的 GM 音源器多在 32 以上，若最大發聲數小於軟體放出的軌數，就可能有些音消失！本值只對 MIDI 有意義，所以 FM 卡不列出。

＊6：即 Micro Soft 的 Window Sound System 16之標準。

＊7：Panasonic、Mistsumi、Sony 即指該公司的 At-bus 倍速光碟機。三合一指三種同時內建在卡上。

亞洲套裝軟體系列

軟體科技の盟主
個個身懷絕技！



票據、帳號、銀行存提、家庭理財等管理系統



會計科目、傳票作業、各式報表等管理系統



客戶資料管理十3萬筆全省縣市街道資料名稱



個人、家庭、公司資料管理系統



資料檔案、各式表格製作、休閒娛樂等資料整合管理系統



廠商、客戶、業績統計、銷售記錄、報價、行程、產品資料等管理系統



名片、個人資料、益智遊戲、休閒類、算命、實用類等管理系統



成績、磁片、名冊、讀書計劃、算命大全等管理系統



客戶廠商、庫存、進銷存、應收／付帳款等資料管理系統

購買方法

1. 請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2. 可利用劃撥帳號41081300劃撥帳號亞資科技股份有限公司收。



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(07) 3848088轉213/228/229應用套裝軟體課
傳真專線：(07) 3853423

軟體世界

代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07) 3848088轉250/251
(04) 3237754
(02) 7889188

GOLDEN SOUND CARD

勤益金聲卡

POWERFUL TRUE 16 BIT CARD

CM-32（市價9000）、SCC-1（市價16000）及專業GM／GS音源器（如SC-55，市價15000）的高價令您咋舌卻步，市面上PCM音源卡品質不盡人意，這常是玩家們永遠的痛!!這時候——

GS-32（WAVE-TABLE）

當然是您唯一的選擇……



萬能樂師——
讓音符跳躍起來

這片卡，僅獻給喜愛
音樂的電腦玩家

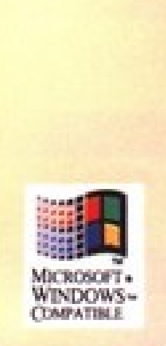


▲音色美音效最多

- 凌駕與SCC-1音色效果。
- 全世界唯一４個內建專業硬體效果器之PCM音源卡。
- 內建PCM音源器，內含393種音色（225個樂器音色；120個鼓組音色及48種特殊效果音色）。
- 4MB音色取樣記憶體。

▲超高相容性

- 相容MT-32 GENERAL MIDI, CM-32, CM-64及CANVAS MKⅡ（SC-55／MKⅡ）提供LINE-IN輸入端LINE／PHONE OUT輸出端GAME／MIDI連接埠。







勤益電腦股份有限公司
TOPTEK MICRO COMPUTER INC.

台北總公司：台北縣板橋市信義路163巷11號5樓 TEL：(02)9647096 FAX：(02)9619586
台中分公司：台中市青海路二段207巷13號2樓 TEL：(04)2591841～2 FAX：(04)2526819
高雄分公司：高雄市建國二路2號10樓之1 TEL：(07)2234808～9 FAX：(07)2234958

GOLDEN SOUND CARD

勤益金聲卡

世界四大品牌之一……

POWERFUL TRUE 16 BIT CARD

PRO16 plus

無與倫比的音效，內建世界最新型YAMAHA™ OPL4音源器及每秒傳輸速度10MB的SCSI-2 CD-ROM介面。

熱情上市

▲真正立體沙龍環繞音效

- 完美高傳真16-bit立體聲錄放音，錄音品質媲美CD雷射唱片，原音重現。
- 支援SCSI-1及SCSI-2 CD-ROM介面。
- 最高取樣頻率16bits／48KHz。
- 內建動態雜音濾波器高頻信號完整不失真。

▲相容性絕佳

相容
- MS WINDOW 3.1
- MS SOUND SYSTEM
- SOUND BLASTER 2.0™
- SOUND BLASTER PRO™
- MPU-401(UART MODE) MIDI
- GENERAL MIDI
- ROLAND MT-32 & SCC-1
- MPC Ⅱ
- ADLIb

SCSI-2
10MB/sec. 介面
16 Mbits
音色取樣記憶體寬度
內建最新
Yamaha™ OPL4 音源器
效果處理器
MUSIC BOX.
PC 小喇叭
IN/OUT 連接端
可選擇電容電壓
式麥克風
三種CD-ROM
音效輸入端
WSS, 多重I/O選
擇相容性
SB, SBPro &
MPU-401 MIDI
相容模組
立體麥克風輸入端
立體信號輸入端
立體沙龍環繞輸出
可選擇式立體輸出端
LINE OUT 或PHONE OUT
GAME/MIDI 連接埠



MPC™
Multimedia PC

TOPTEK

勤益電腦股份有限公司
TOPTEK MICRO COMPUTER INC.
台北總公司：台北縣板橋市信義路163巷11號5樓 TEL：(02)9647096 FAX：(02)9619586
台中分公司：台中市青海路二段207巷13號2樓 TEL：(04)2591841～2 FAX：(04)2526819
高雄分公司：高雄市建國二路2號10樓之1 TEL：(07)2234808～9 FAX：(07)2234958

☆請在６月31日前將資料塡好，沿虛線剪下並附上回郵20元，一併用信封寄回：新店市復興路45號６樓／活躍漫畫雜誌社收，即免費送您過期活躍雜誌一本，早寄早送，送完為止。

遊戲終結者 P.A.R.T 1

期盼已久的絕地大反攻 CD 終於出爐了，對於我們這群擁有 CD-ROM 的玩家來說眞是一大喜訊，這也是繼第七位訪客後我最期待的 CD 遊戲，而對於那些還未玩過或還沒有 CD-ROM 的玩家，筆者建議您不論用什麼方法都要去「弄」一台光碟機來親自體驗一下這個遊戲的魅力，因爲絕地大反攻的娛樂性及視覺感受絕對會讓你興奮的好幾天都睡不著覺呢！唯一的缺點大概就是畫面解析度不夠高吧！

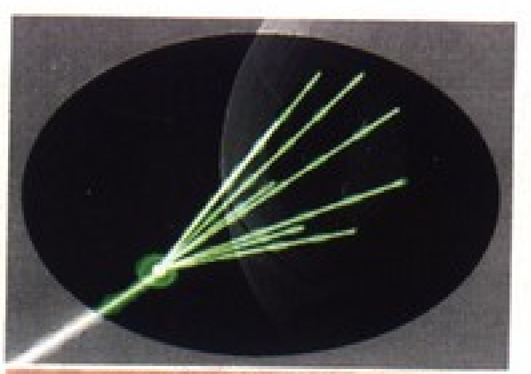
在這裡給那些還在反抗軍中死命抵抗帝國軍的玩家們一些建議：

①請不要太過信任你使用搖桿的技術，因爲在某些場景中，使用滑鼠反而比搖桿好用，試試看你就知道了。

②如果你像筆者一樣，一玩就玩兩個小時以上，筆者建議你勤勞一點，多校正幾次搖桿，這樣會使你的操控準確度保持在最好的狀況。

③如果你被困在某一關中太久，不要急，這時先坐下來泡杯茶，注意到了沒？是不是每次飛機出現的方位都是固定的？那裡該急速大轉彎，那條路較好走，都是事先可以做預備的，所以只要你捉準時機，一定就能輕鬆過關的。

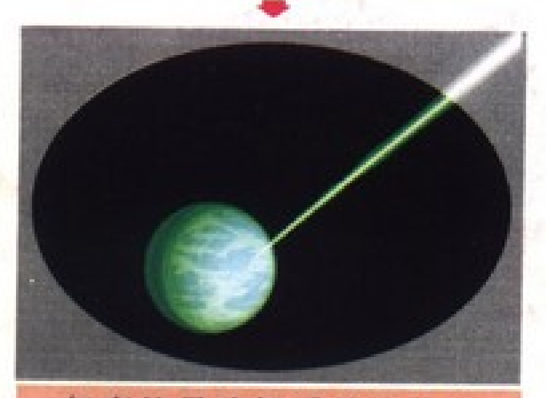
不管你玩的是簡單級的還是困難級的，結束動畫都一樣，GAME OVER 的結束動畫也畫的不錯，總括來說玩完絕地大反攻時就像是看了一場星際大戰電影，再配上電影般的音樂及音效，眞的會讓你感動的痛哭流涕（好像太誇張了！）



帝國的終極兵器-死星



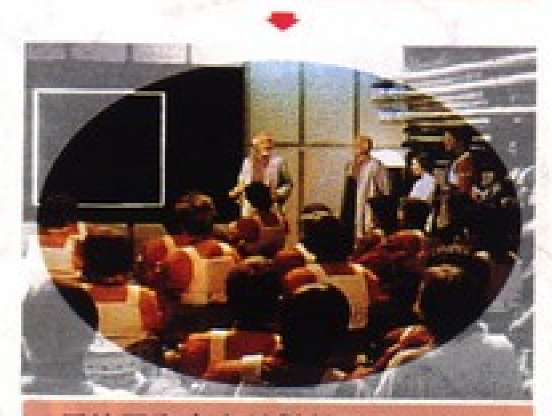
淪爲死星光束試爆場的星球



無辜的星球毀滅前的狀態



死星的火力果然足以毀滅星球！



反抗軍聚會商討對付死星的良策



突擊隊來到死星的表面



這裡就是死星的弱點所在



死星的核心只有 2 公分寬，必須善用準心



死星遭你擊毀，連黑武士也得認輸了！

絕地大反攻

/ 何修維

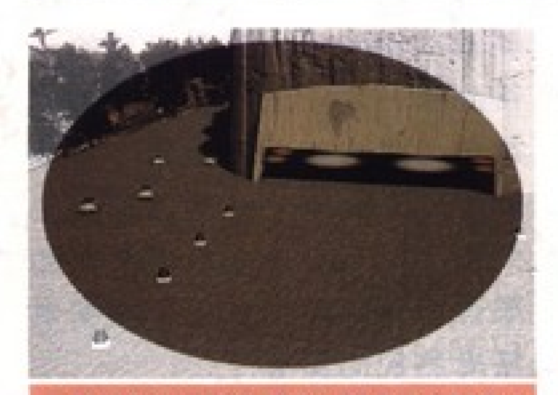
過＊關＊密＊碼

章節＼難度	Easy	Normal	Hard
一	FALCON	BIGGS	ACKBAR
二	ANOAT	KAIBURR	FORNAX
三	YUZZEM	MYNOCK	BESPIN
四	BRIGIA	DAGOHAH	KESSEL
結局	GREEDO	MIMBAN	ORGANA

，總之讓我們共同期待絕地大反攻二代的來臨吧！相信他一定會再度帶給我們不一樣的震撼。



哇！死星竟然是氣球做的！


一片祥和的反抗軍基地，和平又來臨了！



魯卡斯的招牌金人又上場了！



「金針」竟比死星還厲害


一步步地邁向勝利的殿堂



咦，你想幹什麼？



不愧是死星，果然冤魂不散

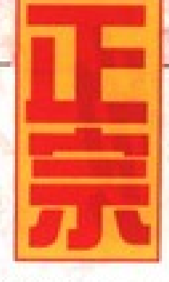

歡欣鼓舞的畫面



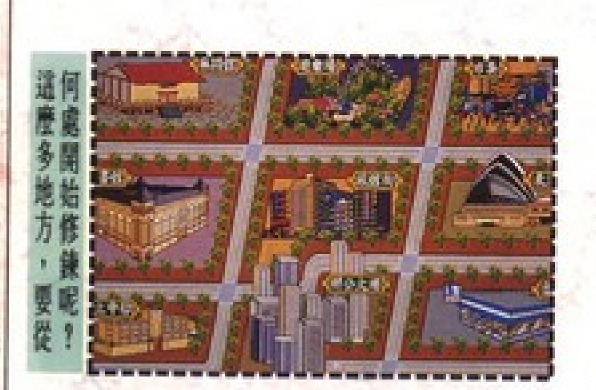
天啊！死星還能用「戳」的嗎？


這就是頑皮的下場

遊戲終結者 P.A.R.T 2



台



這麼多地方，要從何處開始修鍊呢？



哼！瞧不起我啊?!



這老伯倒是和我臭味相投，出招吧！



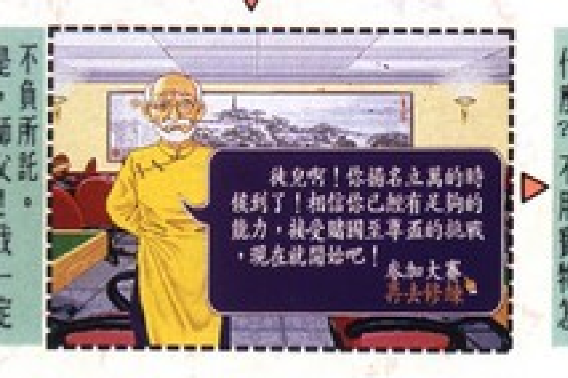
寶物乃贏錢之本，多買幾個以備不時之需

玩膩了老是打打殺殺，或是在迷宮裡跑來跑去，只爲了拿一樣沒什麼特別作用偏偏又是過關必備「寶物」的遊戲之後，總想玩一些比較輕鬆，而又不會太無聊的遊戲。得知「正宗台灣16張麻將」上市的消息，我毫不猶豫地就去買了下來，回家後立刻「上桌開戰」。

在打完遊戲中的「修業模式」，替老師父重振風雲麻將館的生意之後，我鬆了一口氣…至少這個遊戲提昇「等級」（此乃RPG的必備要素）並不是很難，只要擁有像我這樣還算可以的牌技，適當地做牌（增加台數），過水（等自摸），外加各種致勝寶物的運用，要玩到可以參加賭國至尊麻將大賽的第九等級功力，只是時間的問題。而經驗值會隨著牌贏錢的多寡而增加，所以大家不妨多多運用寶物，製造大牌，以便快速提昇等級。

「修業模式」最後的重頭戲－－賭國至尊麻將大賽可以說是整個遊戲最需要傷腦筋的地方，因爲主角要在不利用寶物的狀況下，以有限的體力和精神力（此乃RPG的另一要素）打完四圈，而且要得到冠軍才算完成遊戲。除了勤於存檔之外，在這裡提供一個比較容易獲勝的方法，那就是在最短的時間內利用精神力秘技（如清一色入、意念自摸法等）先狠狠地撈一票，然後再坐吃山空、亂放炮。一般而言如此都能在主角體力耗盡之前打完四圈拿到冠軍。有時候比較倒楣的對手會放幾炮後先輸光手中的現款而提早結束比賽，這時結算成績時是由贏最多錢的人得到第一名，所以只要對手們胡牌（或自摸）的台數不是很大，比賽結束之後通常都是主角剩下的現款最多，當然就能順理成章地拿下王座，重振風雲麻將館的聲譽。

整個遊戲的架構簡單而清楚，雖然「修業模式」最後並沒有什麼「打倒大魔王，救出公主，從此之後人民安居樂業，××大陸又重現一片生機」那種很「偉大」的結局，但是在贏得麻將大賽冠軍，看到兩旁可愛的小女生放彩帶，風雲麻將館又再度生意興隆之後，那種完成了老師父一樁心願的



是，師父！我一定不負所託。



什麼？!不用寶物怎麼玩哪！



感謝師父過我任督二脈，功力大增！

灣16張麻將

/ 洪中



接受「賭國小天使」的祝賀。



功德圓滿，可以好好休息一下了…



恭賀破台，全體上台一鞠躬！





終於拿到冠軍了！

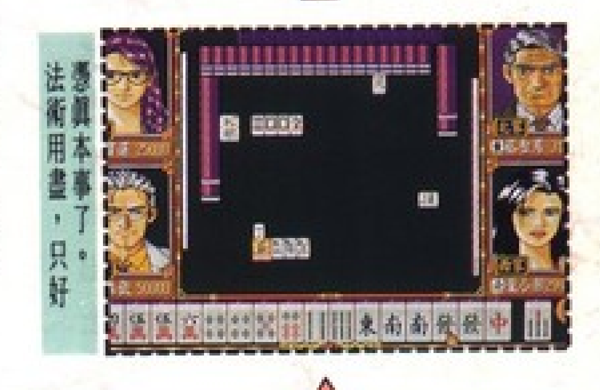


まで嘞！我胡了，哈哈！

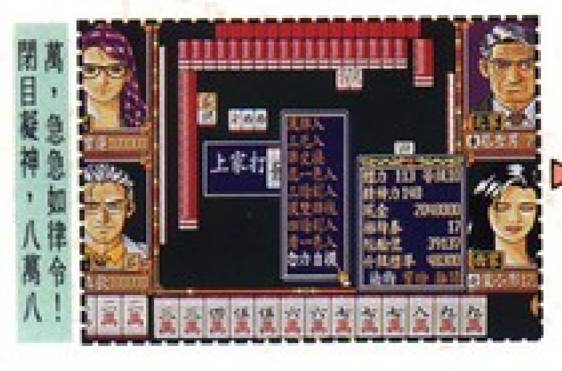
感覺也是蠻爽的。

這個遊戲我覺得還可以加入一些比較生活化的內容，我想如果在各個場景裡再加入幾個「事件」（譬如說有人來賭場收保護費，或賭輸的人「翻桌」等等）的話，一定會更生動活潑，玩起來更有趣味。

總而言之，對於一個像我這樣愛打麻將，又沒有什麼時間（其實是怕輸錢）的人而言，坐在電腦前殺個八圈，這個遊戲倒是提供了一個不錯的發洩方式。看絕招！天胡清一色！哈哈哈！知道我的厲害了吧……（如果這是真的牌局的話，那該有多好？唉！）



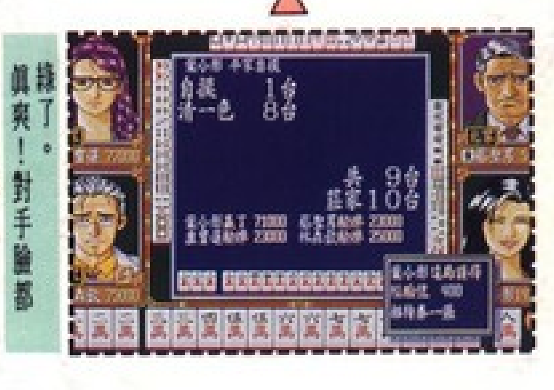
法術用盡，只好憑真本事了。



閉目凝神，八萬八萬，急急如律令！



哈哈！自摸一把！



真爽！對手輸都輸了。

遊戲終結者3

P. A. R. T 3

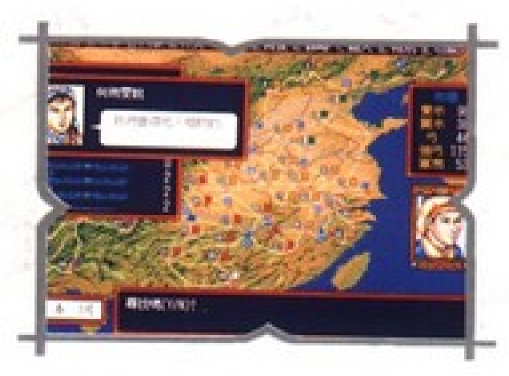
／如來佛

三國志III

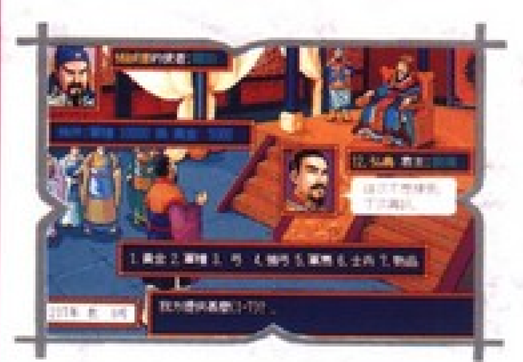


劃破時空的武將組合

嗨！你知道嗎？有個遊戲叫三國志Ⅲ，不但有漂亮的畫面、逼眞的作戰及親切的外交，而且更可體會古代戰爭的悲慘「一將功成萬骨枯」的道理，遊戲中雖然沒有語音，但音樂還算不錯，在快統一中國時換上淒美的曲調，讓筆者不忍心再迫害最後一個君主，在遊戲中並無動畫只有開頭的一大堆字及結局的圖片，我想翻譯者一定耗費了不少心思，平心而論如果能使每個武將突顯出自己的性格就更好了，例如關興拒絕與關羽單挑、孔明奇謀百出等等，而且評斷一個人最好不要再用一堆數字，可改成詢問軍師或其他的方式，想一統天下的玩家最好率著全國的精英，配備精良的武器前去打天下，首先要治理出一個繁榮的城市，如此才是上策，天下也才有希望。



與偶像明星共謀天下！？



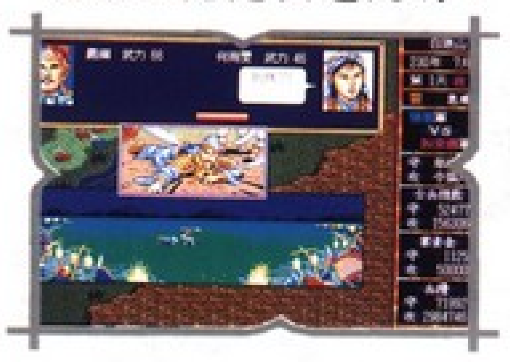
外交有如帶軍師上市場殺價



諸葛亮帶著「妹妹」去勸降！?



乖乖！她是去送死嗎？



這……太誇張了吧！



天下已在掌握之中



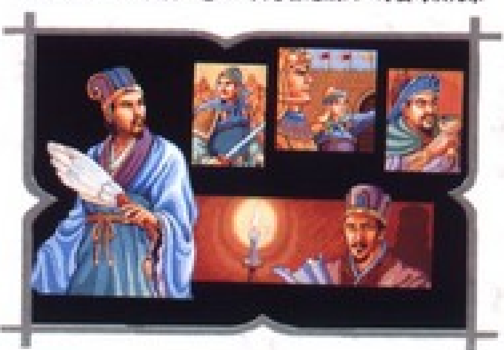
碧眼兒坐鎮江東，周郎英氣勃發



人中呂布難過貂蟬的美人關



劉、關、張三結義，趙雲、黃忠各逞威風，好個蜀漢光景



諸葛亮奇謀定計，馬超攻城陷陣



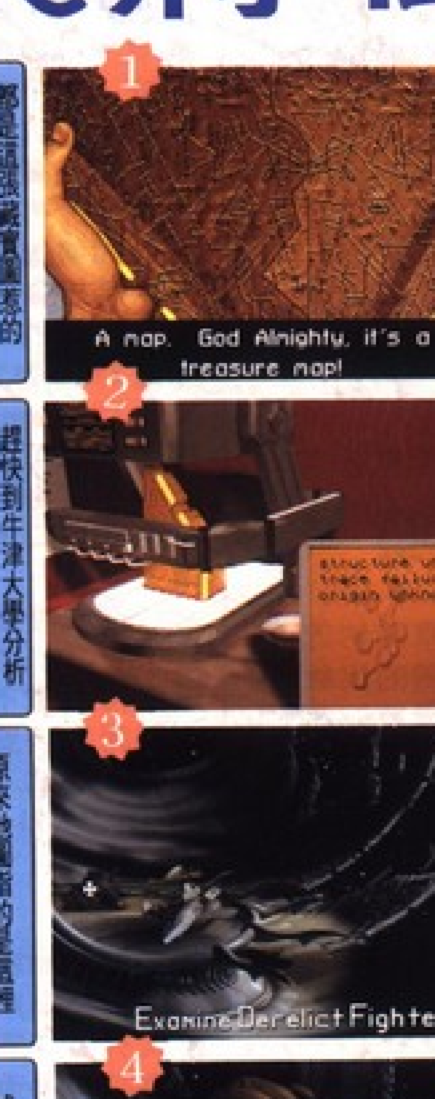
玩不完的千古風流人物，下次再會

／L.L.C

銀河飛將私掠者

經過了長久的耐力考驗，在無情的戰火摧殘下，過幾十關，斬數百將，終於在一次贏的機率非常大的氣候中，完成了私掠者所有的任務。一般說來，遊戲的難度很高，尤其是探索未開發的領域時，流星群遍佈在整個區域，更添增了戰鬥的危險性。老實說，筆者並沒有優良的飛行技術，純粹只靠一句LLC的名言－需撞則撞，不能撞則射飛彈。在幾次時間緊迫的任務中，敵機的護甲都很弱，這時玩者可利用三級以上的護甲，全速衝撞敵人，則可一次 OK ；但當敵機護甲很強時，飛彈可就派上用場了，緊隨在敵機的尾後時，適時的給它幾顆 FF 飛彈，則可迅速解決敵人。並且要盡量避免不必要的戰鬥，在這裡，速度可達到 1000kps 的世紀型戰機是不戰而開溜的得力助手，只要持續按著 Tab 鍵，很快就可進入自動駕駛或是跳躍空間。

遊戲的結局畫面雖然很短，卻是非常的精彩，而利用將軍與主角的談話，將工作小組一一介紹出來，是個令人激賞的點子。解決了 Drone 以後，遊戲並未眞正結束，玩者可繼續未完成的私掠者夢想，在星系間往來貿易，以賺錢爲第一目的，這樣的結局不免令人懷疑，是否作爲任務片的伏筆。



1 都是這張藏寶圖惹的禍……

2 趕快到牛津大學分析看看。

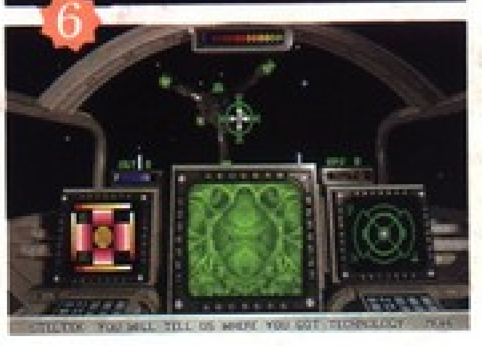
3 原來地圖指的是這裡



4 找到了最強大的武器



5 什麼？軍隊需要我的幫忙？



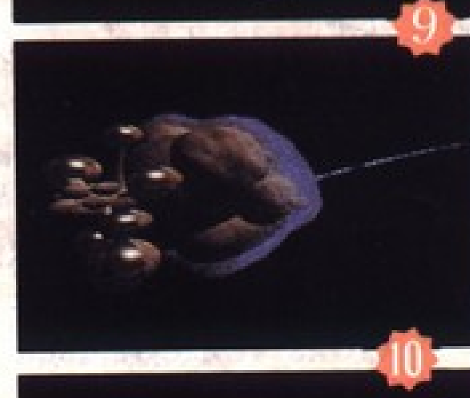
6 怪物啊！哦，只是想打聽消息？



7 再見了，Kilrathi的祕密武器。



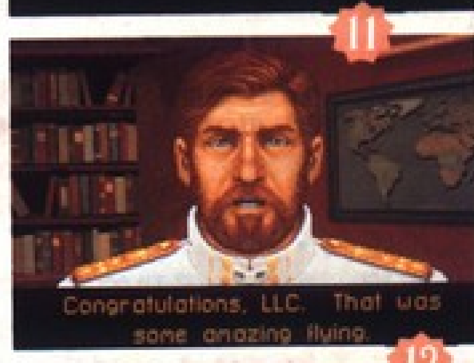
8 就在此時出現了…



9 這是最新的拖引技術嗎？



10 永別了，神祕客！



11 小事一樁啦，何必言謝？



12 要我加入軍隊？不可能！

問題診療室

香港●華

Q 主編先生你好：

我一直是貴刊的忠實讀者，最近對電腦繪圖十分感興趣，於是就買了一個 DELUXE PAINT Ⅱ ENHANCED ，本人用的是 TRIDENT TVGA-8900C 1MB的顯示卡，但在執行 DP Ⅱ時設定用 E-VGA 640 × 480 ， 256 色時，則會被踢回D-OS ，並顯示：

VGA card does not have 512KB of video RAM

①是不是我設定不當，或是顯示卡壞了？

②請問在香港何處有買 Thrustmaster ？

請各位大哥大姐們了解小弟的「深切的痛苦」，望盡早解答！ Thank you ！ Very Very Very Very Very thank you.!!

祝各位更加俊俏瀟灑！

香港，華上

香港●瑩

Q 問題診療室的各位醫生好：

本人在四年前接觸電腦後，就是本雜誌的忠實讀者。每當讀完這期後，就期待著下期的出版，好像在等待遲到的女朋友一樣。本人購買的軟體，也大部分都是貴社出品的，不管是 Game 或其他應用軟體。在今年 9 月購買了兩套軟體，一是 DP Ⅱ、二是 GETCAP Ⅱ，本來使用的很好，讓我很滿意（衛生…），但最近卻成了我的苦惱之一。以下介紹就是我的電腦配備：

原來的：486DX-50
ISA
AVGA3 VGA Card 16Bit
I/O card 16 Bit

更新後：8MB RAM 340MB HD
VL-Bus
ET4000 SVGA Card 32Bit
I/O card 32 Bit

產生問題如下：① DP Ⅱ在 300 × 200 256 色的解析度和 1024 × 768 256 色的解析度，使用沒有問題，但在 600 × 400 256 色和 600 × 480 256色和 800 × 600 256 色下，畫面卻有奇怪的虛線產生，在消除後，讀出舊圖後，也會出現，且在畫新圖時 MOUSE 移動也會產生奇怪的線（註：在沒有畫線之下，又有單純的移動）。

這些問題可能會讓各位頭疼幾天，但我希望各位能造福我，所謂“救人一命，勝……”，不！是“救機一命”。但我的苦惱不只這些，以下問題也是，希望也能幫我解決，小弟不勝……

問題：①如何加速FORMAT的速度？

②玩 GAME 常要輸入密碼或檢查原版片，當密碼弄丟或原版片損壞時，該怎麼辦？

祝　　各位月入數百萬元　　　瑩筆

A DP Ⅱ問題，應該出在顯示卡上， 32 位元的 ET4000 在某些軟體上確實有相容性的問題，因為某些軟體為了增加速度，直接呼叫一些未公開的硬體功能，這些功能在顯示卡改版時，有可能改變。你可以試試換一張一樣型號的卡，如果問題一樣，就可以肯定是相容性的問題，否則就是卡或主機板有問題了。另一可能性是卡和主機板有衝突。

DP Ⅱ問題②，可能你手上的是舊版 DP Ⅱ，你可以在選擇解像度之前按一下空白鍵，便會出現 SVGA 的選項，再看看有沒有 TRIDENT 的選項，沒有的話就是舊版了，如果有的話，可以再按 ENTER ，然後進入 320 × 200 模式再離開，如果你真的有 1MB RAM 的 TRIDENT ，你便可以進入高解像度中繪圖，若是舊版可以先把磁片備份，再把原版寄回來更換新版。

如何加快FORMAT速度？市面上有很多公用程式可以做快速FORMAT，可以試用 NORTON UTILTTY的 SFORMAT ，網路上亦有一些 SW 有加速FORMAT的功能，可以找找看。

Thrustmaster ？香港可以試試到高登商場找找看，也可以到旺角電腦中心找，如果有相熟的店，亦可由他們代購，但不一定能找到，因為香港方面進口的搖桿都是散貨，誰進誰不進也不知道。

在此呼籲購買遊戲時，請檢示內容物是否完整，尤其是密碼表，密碼表因人為疏失以致遺失或毀損，恕不補發，而原版磁片損壞，若須維修，則請寄回服務課（辦法請參閱劃撥單旁之軟體世界傳播站。）。月入數百萬元 ？ YA! YA! WE HOPE SO !! GOD BLESS !!

台北市●司空明翃

Q 親愛的編輯先生、小姐您好：

貴公司所發售的軟體 -- 黃飛鴻，似乎該遊戲程式有點問題。遊戲初期黃飛鴻和他父親對話時，應該會得到十三姨的信一封（由包裝盒子看到的），但是和他父親對話之後卻沒得到信，當初我認為可能是有修改過了劇情，所以我就沒去管它，但是一直玩下去，玩到十三姨所居住的村莊，我就不知怎麼玩一下去？我想可能是我漏掉某些訊息，或是沒和重要要人物交談過，玩了許久，還是一樣情形，由於遊戲中有二、三個需要解開的謎題，都是一個解開之後，慢慢的就會一一解開，但我連一個謎都解不開，我確定我已和每一個人對過話，每一個地方都找的很清楚，而且我還重玩四遍，但還是……，希望指引我一個途徑，還是真是程式有問題？煩請幫我查一下，我感激不盡，謝謝.!!

A 以下為代詢問後之回答：

要先救小茗，救到後，接受大家的道賀！小茗會送你硬皮甲，楊老爹會收你為徒，老爸黃麟英會交給你一封給十三姨的信，接下來，往廣州出發吧！

台北縣●謝景勛

Q 問題診療室您好：

我是從 45 期起每期必買貴社雜誌的讀者，好幾個月前，在我們學校的科刊上，看到好幾篇

問題診療室

轉載自過期的軟體世界雜誌的文章，大多是硬體世界篇幅內的內容，對我們電子資訊系的學生相當受用，想要建議貴社是否可以將過期雜誌內許多精彩的內容，以Review的方式再度刊出（因爲市面上根本已經找不到這些雜誌，而且又不可能再版…），當然，這樣可能會增加你們的成本，所以建議能像我們科刊一樣，只印單色就可以了（當然，如果能印彩色那是最好了…嘻…）另外，60 期雜誌紙張改薄，我個人認爲除了編輯室報告中提到的稍緩成本、承製、業務搬運和讀者攜帶上的壓力外，在翻閱上也更加便利，感覺上不會像以前那麼硬了，而且頁數一點也不縮水，不像有些雜誌…，這封信除了表達支持貴刊外，也希望能接納我的建議造福許多和我一樣無法購得早期雜誌的讀者！

A 感謝來信，有不少讀者經常反應無法在市面上購得過期雜誌，即使想用郵購方式，也因沒有庫存造成絕版而飲恨，您的建議本社其實早已想過，連該專欄名稱也都想好了，但礙於製作成本、人力及時間因素，一直無法刊出，相信只要讀者大力支持，本社終能克服困難，讓這項可以造福讀者的建議，早日實現。貴校社團總幹事及科刊主編曾與本社連絡，取得本社的同意在其校內非營利之相關刊物上轉載本刊部份文章，讓同學能更了解電腦軟體上之課外知識（其轉載內容包括CPU、操控、音效及繪圖、EMS、參數修改……）您的建議果若實現，本社亦將以絕大多數讀者的需求做爲內容精選的原則，而其內容可能也不侷限於硬體世界的範圍。（以下刊出內容爲黎明工專連絡者之致謝函）

嗨！初陽總編：

您好，感謝您對黎明工專電子工程學會的支持，本刊已順利出刊，雖然在出刊的日期上有所延後。

出刊之後緊接的就是期末考試，所以這三本科刊也延至今日才寄出敬請見諒，科刊的所有文章除本校同學來稿之外，另外摘錄的部份都已得到所有單位的答應刊出，包括封面的圖案，由於是針對校內同學閱讀所以並不侵犯到智慧財產權及著作權法，特此告之並再次致謝。

祝　　社運昌隆！

修遠　敬上

新竹市●江叟

Q 致上　李主編總頭目至高無上大人：

……以上是開卷語，因爲太長又純屬搞笑，免主編大人傷眼傷力傷時，特予消字，唉！像我這麼體貼編輯的玩家大概沒有了。（什麼什麼的…）哈…正式一點，無事不登三寶，請主編聽我分說。

小民自投稿（電玩短路）以來，無日不以刊登爲榮，然月刊易延，一延則一月，實在難熬。而且編輯部未曾通知是否石沈大海，亦不可知也。自58期後，每期刊登一幅，則何日方得刊畢？心中納悶不下，求諸編輯。我願自付（說得好聽，本該自付）郵費，請你們將稿件寄退於我，於是隨函附 35 元郵資，應足以支付高雄至此的掛號費了，編房不乏硬紙板，請幫我墊上，再三拜謝!!!貴社人才濟濟，少我無少，多我無多，就是勞煩郵務，請辦退稿，恩不敢忘。本期（ 60 ）中，本人之作爲命運之手與另魔法門Ⅲ交錯了，祈編輯勿再犯此過錯（失誤率太高就不叫失誤了?!）。本人投稿 8 幅，今業已刊 2 幅，欲索回另六幅，附上退稿回郵，請麻煩一下，實在感謝。另有一事非講不可，那就是看到本期評論「魔眼封印」貶多於褒，實在對雜誌及評者的大公感到欽佩！余生平最恨他人自詡公平無私（日前見一雜誌自誇最公正，最詳實之報導，眞是見鬼！），今天軟世有促銷壓力，仍然秉正持義，實令人由衷讚揚。評介乃主觀之論，余謂之佳，怎知人謂之差?!衆口稱爍，不若親身煉過，此玩家之精神也！評介兼具推銷產品及購買指南兩大要務，今仍盡從大處著手，當貶當褒，力求分明，此業者之苦，而玩家之福！余且稱手慶之，今文一，出無人再譏軟世矣！

祝　義無反顧（這是什麼“祝”啊?!）

江叟＜風城＞94’

A 給義無反顧的江叟：

①由於在下的身高並不高，體重也還沒到無上的地步（雖然有人說快了！），所以「至高無上」的稱號，實在是愧不敢當也。（註：非客套話，是眞的不敢！）

②電玩短路的單格漫畫稿礙於篇幅的關係，一期只能刊出八篇，且以目前漫畫稿堆積如山的情況下，閣下能投 8 中 2（非籃球），誠屬不易，另外，沒有把你的大作一期刊出的原因，主要是因爲讀者人才濟濟，人人皆殷切盼望，如果我把電玩短路弄成你的專欄，以後實在不敢出去散步了。

③至於石沉大海，那是因爲你的稿件已達刊登的水準，因此沒有辦理退稿，刊出的時間只是早晚的問題而已，不過由於你堅持退稿，我會儘快會把稿件寄還給你的。 60 期命運之手與魔法門III的篇名的確貼錯了，在此爲這個「失誤」向你致歉，我想會之所以會失誤，是因爲你命運之手的稿子曾經引起編輯室一場騷動，美編大姐在看的時候手抖了一下所致。

④至於魔眼封印的評論貶多於褒，正如你所說的，評介乃主觀之論，並不是貶多於褒就是客觀，而特約作家下筆之時，只要心中憑藉一點「正」字訣，切忌搥胸動怒，其所持之議，雜誌絕對照單全收，身爲主編，我希望讀者們能夠擁有一個快樂悠閒的遊戲環境，而非挫折與謾罵，此編輯之精神也，望共勉之。

⑤你所說的促銷壓力，我想是指遊戲而言，不過自我混上主編之職以來，從來沒有承受過這種無謂的壓力，但是促銷雜誌的壓力卻不小，咦？對了！你再多買一本好嗎？

祝　終笑人愛　　　主編　李俊賢

（終日開口笑，人見人人愛）

軟體世界傳播站

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，自58期起每本郵資30元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

絕版雜誌

1～8、11～16、18、19、34、27、28、34、36、37、40

台北服務專線

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

高雄服務專線

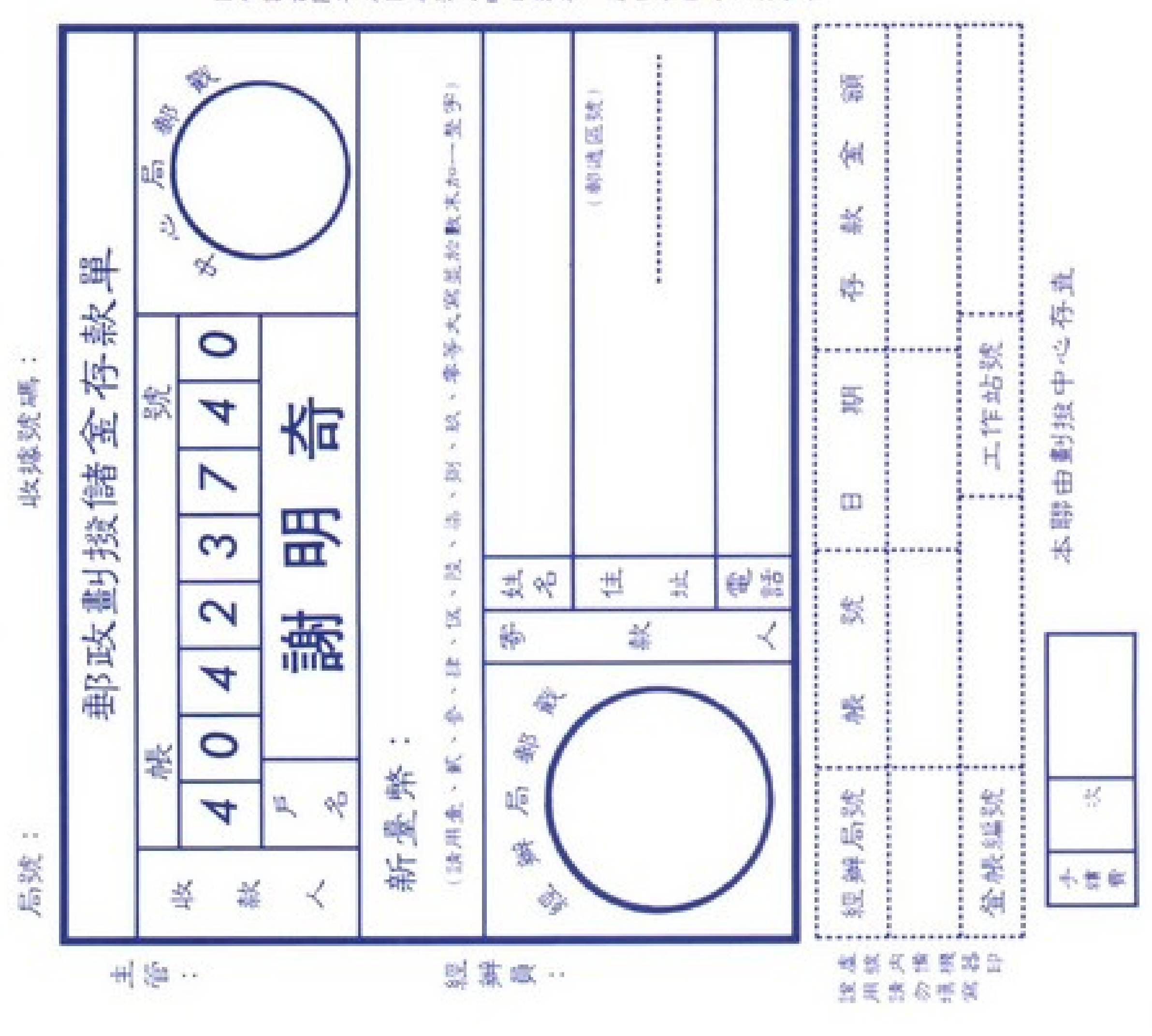
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～5：00

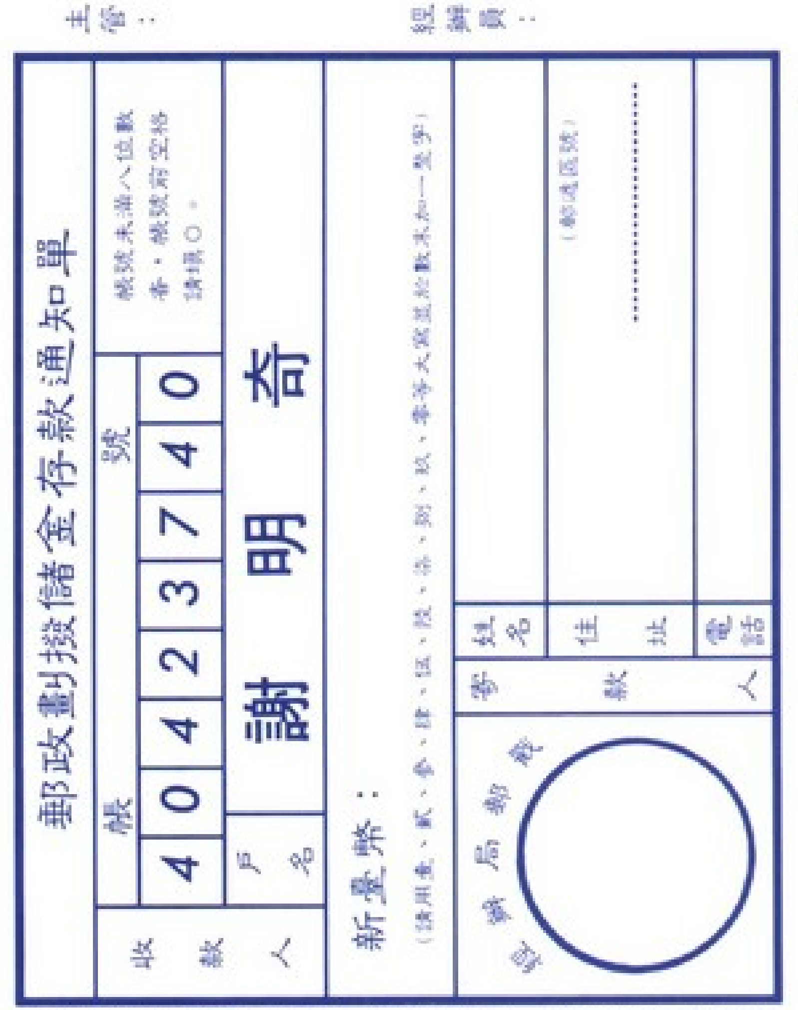
台北BBS

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS

（07）384-8901　全年無休
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）





前期雜誌要目

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期550元整 □全年12期1100元整（平信寄出）

自____年____月 到____年____月止

□新訂戶 □續訂戶 （訂戶編號NO________）

年齡____職業______聯絡電話______

如須掛號，全年請另加294元，半年請另加147元

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲 產品名稱________ 售價______ 金額______

□雜誌 01-19期 單本$60元（含普通回郵）____期=____本

20-37期 單本$80元（含普通回郵）____期=____本

38期起 單本$100元（含普通回郵）____期=____本

58期起 單本$130元（含普通回郵）____期=____本

金額$60×__本、$80×__本、$100×__本、$130×__本=總額____

★請注意 1-8、11-16、18、19、24、27、28、34、36、37、40 期皆無庫存

三、本人欲維修磁片（請將原母片一併寄回）

一般維修一片：$10×___片 更新磁片一片：$30×___片

回郵費用：維修總片數3片以內，$40元整，3片以上$60元整

維修費用：______＋郵資______＝總金額______

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

83 年度

第五屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽

主旨

1. 塑造中華民國重視休閒軟體智慧財產權之國家形象。
2. 建立中華民國與歐美日並行之休閒軟體領導者形象。
3. 顯示中華民國發展自行設計休閒軟體之雄心與實力。
4. 提升國內休閒軟體人才的寫作風氣及設計能力。

主辦單位：**智冠科技有限公司**　財團法人資訊工業策進會　**中國時報**

協辦單位：中華民國資訊軟體協會　台北市電腦商業同業公會　亞資科技股份有限公司

1 比賽方式：

為全面提升及鼓勵國人從事休閒軟體的寫作與設計，特設立'遊戲組'、'創意腳本組'、'遊戲動畫組'、'遊戲配樂組'四個組別，其用意則是鼓勵各方面人材之踴躍投稿，參賽作品可依作者自行創作之作品認定其所屬之組別，分別投寄參賽，每個作品限參加一項組別，不得重覆報名。

▶遊戲組

為鼓勵休閒軟體之程式創作，本組涵蓋所有遊戲（智育動作、戰略模擬、角色冒險）之整體創作，不分遊戲類別。此獎特別針對休閒軟體之整體程式寫作，不與其他各組重疊。

▶創意脚本組

為鼓勵國人對休閒軟體之設計創意，脫離以往抄襲模仿之風氣，讓一些不會程式寫作，但有獨特創意的國人也能參與比賽，特別設立此獎，不與其他各組重疊。

▶遊戲動畫組

為鼓勵國人對休閒軟體之繪畫技巧，提昇國人電腦繪畫水準，讓美術創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦動態繪畫創作技巧，不與其他各組重疊。

▶遊戲配樂組

為鼓勵國人對休閒軟體之音樂技巧，提昇國人電腦配樂水準，讓音樂創作者有更多的發展空間，特設立此獎，此獎涵蓋能具體表現出電腦音樂創作技巧，不與其他各組重疊。

2 獎品與獎金：

▶遊戲組

共有金牌獎乙名，銀牌獎二名，銅牌獎三名，優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳拾萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎二名：可各得獎金新台幣壹拾伍萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎三名：可各得獎金新台幣拾萬元整，獎盃乙座。
4. 優　勝五名：可各得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。

*以上得獎作品將由智冠科技有限公司發行上市，並付予版權費。

▶創意脚本組

共有金牌獎乙名，銀牌獎乙名，銅牌獎乙名，優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4. 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

*以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

▶遊戲動畫組

共有金牌獎乙名、銀牌獎乙名、銅牌獎乙名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣參萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣貳萬元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
4. 優　勝五名：可各得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。

*以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

▶ 遊戲配樂組

共有金牌獎乙名、銀牌獎乙名、銅牌獎乙名、優勝五名其獎金明細如下：

1. 金牌獎乙名：可獨得獎金新台幣壹萬元整，獎盃乙座。
2. 銀牌獎乙名：可獨得獎金新台幣伍仟元整，獎盃乙座。
3. 銅牌獎乙名：可獨得獎金新台幣三仟元整，獎盃乙座。
4. 優　勝五名：可各得獎金新台幣壹仟元整，獎盃乙座。

＊以上得獎作品之著作財產權，智冠科技有限公司可無償使用。

3 參賽者資格：

A.主辦、協辦單位之所屬員工皆不得參加，一經查獲，將取消其參加資格與獎杯、獎金。

B.主辦單位智冠科技有限公司對參賽得獎作品，擁有修改權與發行權。

C.參賽者必須為中華民國國民、港澳居民（含大陸地區）或旅外華僑。

4 參賽條件：

▶ 遊戲組

1. 可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型之休閒軟體。
2. 須為尚未發表或流傳之創作作品。
3. 參賽作品必須附作品之執行程式及操作手冊。

▶ 創意脚本組

1. 參賽作品須以書面方式附，創意脚本概念、人物或內容設定、操作規則、場景規劃、地圖或圖形規劃、劇情或內容資料等（越詳細越好），字跡須端正（也可用電腦報表輸出方式投稿）。
2. 須為尚未發表或流傳之創作作品。

▶ 遊戲動畫組

1. 可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型。
2. 參賽作品須儲存於磁片中，並附作品動畫執行檔及圖形檔，動畫執行時間須在 10 秒以上。
3. 須為尚未發表或流傳之創作作品。

▶ 遊戲配樂組

1. 可顯示彩色之 IBM PC 或 100% 相容機型。
2. 作品須支援 Ad-Lib 、Sound Blaster、Sound Blaster PRO 、MT-32、SCC-1、LAPC-1、 PRO Audio Spectrum 16等，其中任何一種音效卡。
3. 參賽作品，須附作品音樂執行檔及音樂檔並儲存於磁片中，音樂執行時間限 20 秒以上，30 秒以內。
4. 須為尚未發表或流傳之創作作品。

＊以上參賽作品，經投稿報名後未經主辦單位同意，不得逕自取消參賽。

＊參賽作品若引發著作財產權糾紛，其法律責任由原作者自己負責。

5 參賽辦法：

1. 報名時間：即日起至 83 年 8 月 31 日截止收件，以郵戳為憑。
2. 報名參賽者必須連同作品、作品說明書及參賽條件所註相關資料，並附參賽者之身份證正反面影印本、照片兩張以及報名表格以限時掛號寄至：

   高雄郵政 32-80 號信箱第五屆金磁片獎評審委員會收

   （海外地區請寄香港九龍坊水郵局 88217 號信箱）

6 頒獎日期：

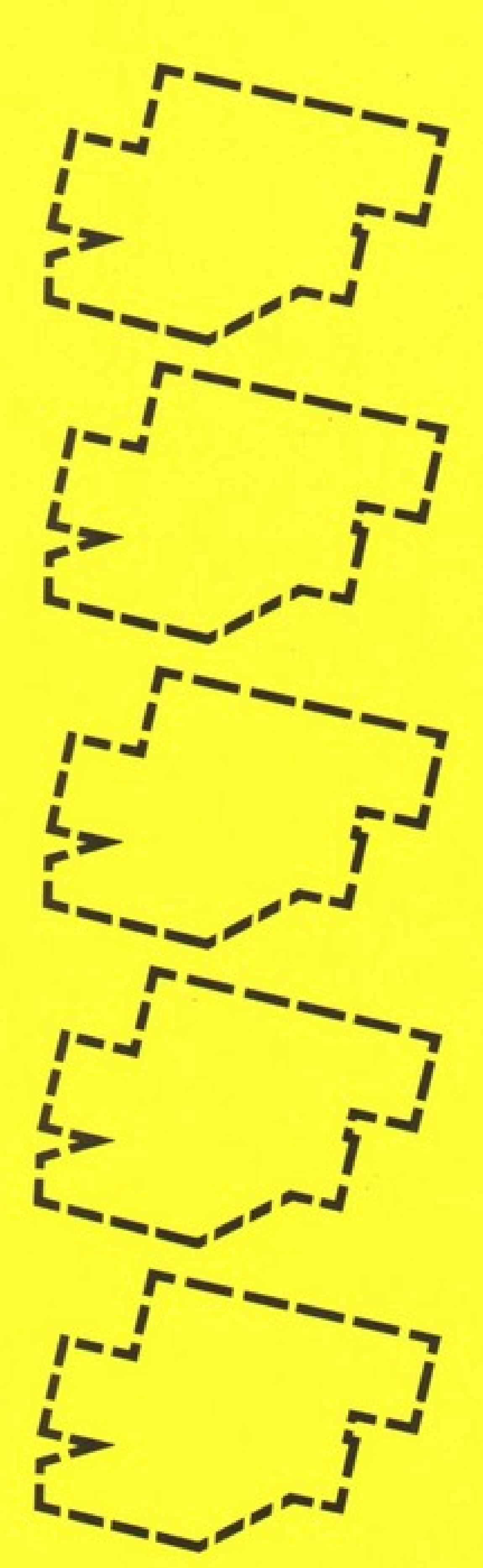
預訂於 10 月 02 日下午二點假（臺北福華飯店）舉行。<暫訂>

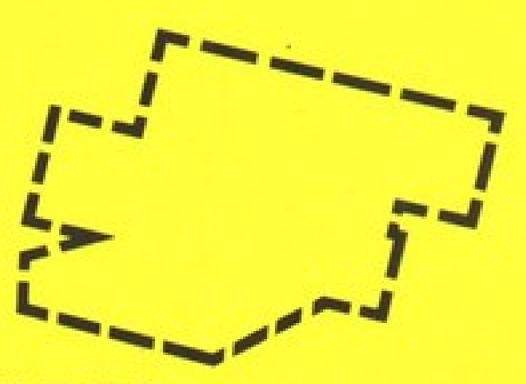
7 評選時間：

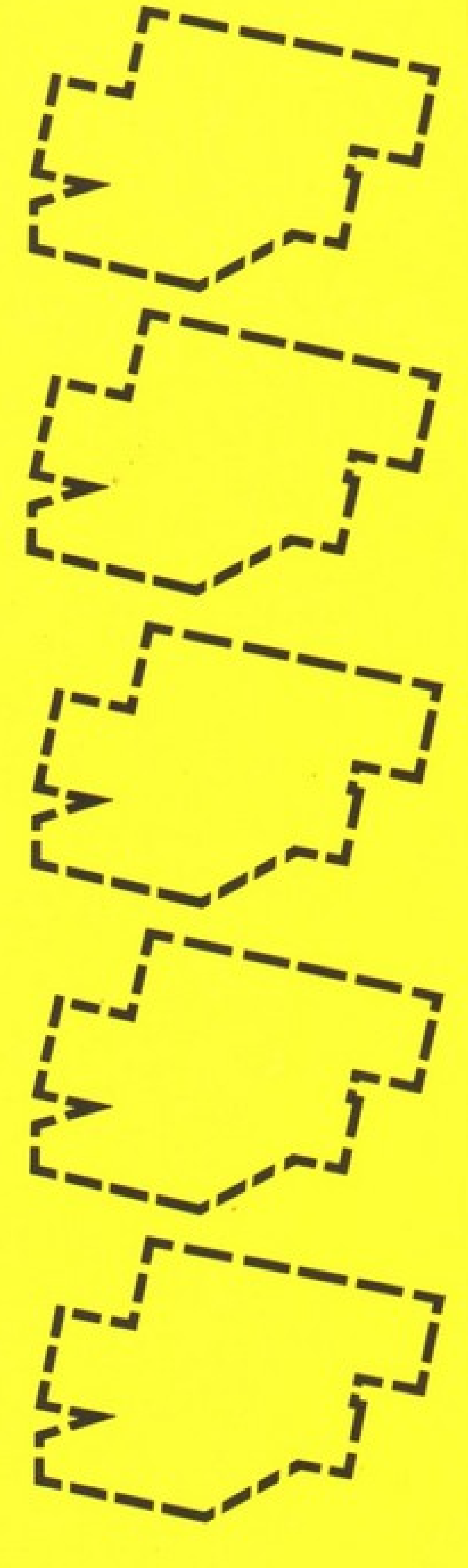
A. 第一次初選：83年 9 月 6 日至10日
B. 第二次初選：83年 9 月11日至12日
C. 決　　　選：83年 9 月18日至19日

詳情請洽　智冠科技有限公司　企宣課活動組　聯絡電話 (07)384-8088轉 278 或 279


先睹為快！
職棒五年最新球員資料及全新賽程！
先玩為贏！
您可以擔任球員、教練或經理人，並任意交換六球隊球員，編輯新球員進球隊，或讓任一球員退休！自組一隊超強球隊！
中華職棒
中華職棒
經理資料片
增加經理室功能，可隨意"編輯"球員姓名、膚色、背號、守備位置、投打方向和調整各項屬性參數。你可以成為職棒的一員！"交換"功能可網羅各隊的偶像明星球員於一隊。而太礙眼的傢伙，你也能令其"退休"，回家吃自己。
球季間，球員若有異動可以馬上編入新球員，有近十個公用人頭圖供您選用。
統一羅國璋、三商童琮輝和空降韓籍兵團之動向，皆包括在本資料片中。近30名外籍、本土球員加入。
將原先8項屬性系統簡化為5項，並在每月比賽結束時，依每位球員表現，將其屬性值作一番增減，使屬性值更具影響力。
本資料片採全年度單一球季制，不分上、下球季。當打完一整年賽程時，比賽成績會自動儲存，這些成績在明年球季開始即自動變為舊紀錄，成績會年年更新
必須配合珍藏版
No.230「中華職棒」遊戲一起使用！
軟體世界
智冠科技有限公司
製 作 發 行







數位電視卡

- 內含全頻道選台器可接收181個頻道
- 標準MTS立體美規双語音功能
- 20多種調整功能，均可在螢幕上顯示狀態(OSD技術)
- 數位解像、解析度比電視高一倍，而清晰度提高三倍。
- 自動搜尋、記憶頻道，操作電腦時可保留電視聲音。
- 安裝簡易，三分鐘OK！



双倍速唯讀光碟機

- 單鍵操作音樂播放選曲(免驅動程式)
- 自動拖盤方式進退片
- 十六位元控制卡
- 符合第2代多媒體標準
- 台灣飛利浦售後服務保證(水貨維修恕不處理)



在衆多廠牌中，唯有它最爲出色！

不是PHILIPS數位影像卡及光碟系列的使用者，甚難了解，
飛利浦在質、量與價値上，遙遙領先的絕對優勢。

飛利浦授權代理



龍大電腦科技
台北市延平北路六段123號
台北總公司：(02)815-1800
台中分公司：(04)381-7245
桃園總經銷：(03)367-2563

台北	新燁	(02)314-0997	士林	龍大	(02)812-2363	蘆洲	上義	(02)285-8891	龍潭	恆毅	(03)489-4863	台中	傑特	(04)632-2206
台北	櫻瑕	(02)331-4570	天母	龍大	(02)833-2853	永和	華韋	(02)231-1032	八德	通歐	(03)364-2245	彰化	晨光	(047)553-139
台北	漢方	(02)377-1674	天母	龍群	(02)823-3710	永和	恆盈	(02)925-8682	新竹	瑞峰	(035)727-857	斗六	明白	(05)534-6005
台北	揚毅	(02)395-2390	天母	又勝	(02)873-0220	中和	詠茂	(02)940-2656	光復	順正	(035)727-119	高雄	精龍	(07)323-2085
台北	元富	(02)396-5781	北投	天青	(02)823-8778	板橋	板新	(02)965-1260	竹南	翔友	(037)473-318	宜蘭	譯昇	(039)321-315
台北	龍成	(02)395-1588	淡水	淡大	(02)623-7993	新店	碧峰	(02)912-8145	苗栗	一鑫	(037)265-533	宜蘭	三家方	(039)352-372
松山	鴻達	(02)577-3967	新莊	明玉	(02)276-0382	樹林	樹人	(02)683-2914	台中	旭太	(04)222-0050	羅東	昇哲	(039)551-531
松山	億昶	(02)765-1460	新莊	伊恩	(02)203-7371	桃園	寶麒	(03)367-2563	台中	邁克	(04)223-8540	馬公	致得	(06)927-1100
台北	尚豐	(02)705-6177	三重	白宇	(02)282-8276	桃園	揚陞	(03)334-1633	台中	紳大	(04)226-4213			
台北	力一	(02)738-9539	蘆洲	瀚斯	(02)283-6757	中壢	三井	(03)425-9963	台中	德寶	(04)227-6958			